5D MAX
REGLES GENERIQUES

Crédits

Et d'une façon générale **5DMax** doit beaucoup à tous les jeux de rôles que j'ai aimé, et aime encore, pratiquer. Pour les citer sans souci d'ordre: **STORMBRINGER** chez Chaosium (qui tiendra toujours une place à part dans mon cœur de Rôliste), **GLAMOR** (De moi: **J'suis-complètement-d'accord-avec-toi-Mais-Urval**), qui fut le premier JDR à utiliser 5DMax, **WARHAMMER BIS TURBO PRIME PLUS** de mon pote **Plus-gros-bil-tu-meurs-D'Maktë** (dont j'aimerais bien terminer la campagne un de ces jours), **SERVICES SECRETS GALACTIQUES** de mon pote **Où-sont-mes-dessins?-Simmu** (le plus grand inventeur complots à triple détente et de gadget et matos futuristes), et enfin **MYTHOLOGIES NORDIQUES, ODYSSEE et ORIGINES** de mon pote **Mais-y-à-pas-d'problème-pourquoi-on-s'énerve-là-Calel** (mais ou vas t'il chercher ces idées?)

Sommaire

CHAP 1) INTRODUCTION A 5D MAX

1-1) CE QU'EST UN JEU DE ROLE

Vous avez dans les mains un système de règles de jeu de rôle. La question qui peut se poser si vous n'y avez jamais joué c'est: "Mais qu'est-ce que donc qu'un jeu de rôle ?".

Nous avons tous été petits un jour, et quand on est petit, en fait, on joue déjà a des jeux de rôles. Vous-vous voyez encore dire: "moi je serais le cow-boy et toi l'indien! et pan t'es mort!" et bien c'était un jeu de rôle.

Bien entendu, **5D Max** n'est pas aussi simple, mais n'en est pas tellement éloigné. En effet, comment vraiment savoir que "pan … t'es mort", l'indien peu se rebiffer "mais non je suis pas mort… on aurait dit que je suis seulement blessé." En tant que système de règle de jeu de rôle, **5D Max** permet de savoir si "t'es mort" ou si "t'es seulement blessé".

Mais un jeu de rôle vas encore plus loin: il permet de vivre des histoires complète et élaborée, bref, une aventure.

Le jeu de rôle permet d'endosser le rôle d'un personnage fictif dans le cadre d'une aventure et d'un monde tout aussi fictifs. Le rôle joué l'est un peu à la manière d'un acteur de cinéma. L'acteur se met dans la peau d'un personnage et agit et réagit en fonction des caractéristiques propres à ce personnage, dans le cadre de son film.

Cependant, un joueur de jeu de rôle est a la fois plus qu'un acteur, et à la fois un spectateur.

Il ne connaît pas le scénario du film à l'avance, et le découvre comme un spectateur au fur et à mesure.

Par contre, il peut réellement influencer le cours des choses, et toutes ses actions ne sont pas prévues dans le script.

Quand vous regardez un film et que vous vous dites "et bien moi à sa place j'aurais fait ça ou ça", et bien dans un jeu de rôle, vous pouvez vraiment le faire… ou en tout cas le tenter, tout dépend de ce que votre personnage sait faire ou pas.

D'ou l'importance d'un système de règles, qui vous permettrons de savoir de quoi votre personnage est capable ou pas, et dans quelle mesure il en est capable. La section (1-3) vous donnera une présentation générale des règles. Si vous débutez dans le jeu de rôle, il vous est conseillé de la lire attentivement.

Mais avant même de commencer, il est important de comprendre qu'avant tout, ce n'est qu'un jeu… Un jeu ou on joue un rôle (on a pas inventer l'eau chaude). En tant que tel, il n'a qu'un seul but: S'AMUSER. c'est probablement la seule règle à suivre dans toutes les pages qui vous seront proposées. Si vous ne vous amusez pas, ce n'est plus un jeu, alors laissez tomber, ou changer votre façon de jouer. Si un point de règle ne vous convient pas, changez en si le but est de rendre la partie plus amusante.

Ce n'est qu'un jeu. Et c'est un jeu de l'imaginaire. Bien que les règles de combat existent et sont détaillées, nous n'avons pas pour objectif d'inciter à la violence, pas plus qu'une bataille navale n'incite à prendre les armes et à aller détruire des bateaux ou des contre torpilleurs; pas plus qu'un jeu d'échec n'incite à tuer un roi ou une reine ou une quelconque forme d'autorité. Dans ces pages vous trouvez aussi des mentions à des pouvoirs surhumains ou à des créatures magiques, voir cauchemardesque. **Ces créatures ou ses pouvoirs n'existent pas pour de vrai**. Nous ne faisant pas la propagande de l'occultisme ou de quoi que se soit d'approchant.

5D Max n'existe que pour une seule chose, permettre à des joueurs de s'amuser et de vivre des aventures FICTIVES dans un univers FICTIF.

1-2) LE ROLE DE CHACUN

Un jeu de rôle se joue avec un minimum de 2 joueurs. La majorité des parties, se déroulerons généralement avec 4 à 8 joueurs. Quatre joueurs semblent un nombre idéal pour mettre de bonnes interactions et une gestion facile de l'aventure.

On distinguera dans un jeu de rôle deux catégorie de joueurs: Un Narrateur, qui, pour reprendre l'exemple du cinéma, cumulera les casquettes de réalisateur, scénariste, assistant aux effets spéciaux, et un ou plusieurs joueurs, qui seront connus sous le nom de Personnage Joueurs, c'est à dire les joueurs qui jouerons le rôle d'un personnage dans l'aventure.

1-2-1) le Narrateur

Un des joueurs du groupe fait office d'arbitre, de scénariste, de conteur de la partie. On l'appellera le Narrateur. Il est important que si un seul joueur connaisse les règles, se soit lui. Car sa charge sera entre autre de les appliquer, avec plus ou moins de rigidité* (*voir la section 1-3). Il met en place le décor, gère le déroulement de l'aventure, interagit en permanence avec les joueurs. Son rôle est primordial. Sans un Narrateur, vous n'avez pas de partie.

Le Narrateur, en tant "qu'arbitre" de la partie aura le dernier mot en ce qui concerne l'interprétation des règles, ou toute décision liée à l'absence d'un point de règle.

Le chapitre 8 explique plus en détail le rôle du Narrateur et ses attributions.

1-2-2) Les personnages joueurs (PJ)

Les autres joueurs du groupe endossent le rôle d'un personnage fictif appelé **Personnage Joueur (PJ)**. Le joueur interprétera donc ce personnage durant la partie. Le joueur décidera des actes de son personnage.

Il convient de bien faire la distinction entre le joueur son personnage. Le personnage est fictif, et en aucun cas on ne demandera au joueur "d'être" le personnage; Ce n'est qu'un rôle, mieux encore, ce n'est qu'un jeu. C'est le personnage qui vit les aventures décrites, et pas le joueur.

Dans la limite des règles (et à l'appréciation du Narrateur) le joueur à un contrôle total sur son personnage et ses actions.

Certains joueurs aiment à jouer le rôle de plusieurs personnages. C'est un exercice délicat du point de vue de l'interprétation. Aussi, il n'est pas conseillé de jouer de cette façon, surtout si le joueur est débute dans le jeu de rôle. En tout état de cause, le Narrateur est seul juge en ce qui concerne cette question.

1-2-3) les personnages du Narrateur (PA et PN)

Outre les personnages joueurs, d'autres personnages parcourront l'univers du Narrateur. D'une manière générale, tout personnage qui n'est pas joué par un joueur dans la partie sera un Personnage du Narrateur.

C'est le Narrateur qui interprètera chacun d'eux si le besoin s'en fait sentir, avec plus ou moins de détail. Dans cette optique, On distinguera deux catégories de Personnages du Narrateur.

Les premiers, les plus nombreux, sont appelés **Chaire à Canon (CàC)**. Se sont les gens dans la rue, les second couteaux; bref, tous personnage auquel le maître du jeu, d'un point de vue dramatique ou pas, ne sont pas importants.

Les seconds, plus rares, sont appelés simplement **Personnages du Narrateur (PN)** . Du point de vue du Narrateur, ces derniers ne sont pas "n'importe qui". Ils peuvent très bien ne pas être spécialement important pour l'aventure, mais par contre, ils le sont pour le Narrateur (lui seul sait pourquoi).

1-3) PHILOSOPHIE DE 5D MAX

5D Max est né d'un désire simple de quelques joueurs. Avoir un système de règles unique pouvant être adapté à tout type d'univers. Mais au delà de cela, il a été conçu pour permettre au Narrateur une totale liberté de création, y compris de mélanger divers univers entre eux

Vous voulez jouer une bande flics à Chicago (campagne du genre action contemporaine)… Pas de problème. Au bout de quelques parties, le Narrateur voudrais faire basculer la campagne dans l'occulte (campagne occulte)… Pas de problème… Plus tard, a cause d'évènements de cette campagne, les personnages se retrouvent basculer dans le temps et arrivent dans un univers Médiéval Fantastique…Pas de problème, Vous voulez enfin que ces mêmes personnages à la suite d'une exposition "magique" devienne des "super héros", voir des dieux,… Pas de problème

Avec 5D Max, on peut Vraiment TOUT faire…

5D Max est donc un système générique et universel. Générique: Les règles s'adaptent à chaque type d'univers, Universel, chaque type d'univers peut coexister dans une même campagne le tout sans aucun changement de règles ni adaptation.

Les règles de 5D Max sont simples. Elles permettent une mise en place et une gestion des actions facile et rapide pour peu que les règles soient globalement connues d'un des joueurs).

Dans cette même optique, la règle d'Or de 5D Max est la suivante: **Laissez la règle à la place qui est la sienne**. Ce n'est qu'un système de règle permettant de simuler un certain nombre de choses relatives au jeu; un point c'est tout.

En cas de litige, les personnages joueurs doivent se souvenir d'une seule chose: **Le Narrateur à toujours le dernier mot.**

Et le Narrateur doit se souvenir d'une seule chose: **Le jeu devrait primer sur la règle; et non pas le contraire.** Et afin d'être tout a fait clair, il s'agit du jeu "du point de vue du Narrateur".

1-3-1) Réalisme et Jeu de Rôle

5D Max à été conçu de sorte à ne garder que le réalisme strictement nécessaire. Dans notre optique, l'univers du jeu de rôle étant un univers fictif, peuplé de personnages fictifs, les "règles" de la réalité sont tout aussi fictives. C'est pour quoi vous ne trouverez pas dans 5 D Max des règles de déplacement avec des petits pions, ni de règles réaliste de rythme de guérison par exemple. Les règles ne servent qu'a éviter une certaine anarchie et a garder une cohérence dans ce qui définit VOTRE univers. Le Narrateur est là pour jour son rôle (entre autre) d'arbitre. Le réalisme est donc volontairement mis de coté dans 5D Max afin de permettre une plus grande souplesse de jeu.

1-3-2) De quoi ai-je besoin pour jouer

Il vous faudra simplement vous munir de 5 dés à six face...au maximum!, que vous pouvez trouver dans n'importe quel magasin de jeux de rôle ou dans des jeux de société. 5D Max, comme son nom l'indique n'utilisera au maximum que 5 dés à six face (qu'on appellera D6) pour résoudre toutes les actions du jeu. (En tout cas celles pour lesquelles le Narrateur jugera utile de demander un jet de dés).

1-3-3) Caractéristiques et compétences

1-3-3-1) Caractéristiques

Les caractéristiques représentent les capacités innées du personnage. Est-il fort, rapide, intelligent, résistant?… ses éléments se traduiront dans les caractéristiques. A la différence de beaucoup d'autres jeux de rôles, 5D Max n'a pas de liste de caractéristique exhaustive. Au lieu de cela, les personnage est défini par ses potentiels (Physiques,

Mental, Sensibilité), eux même subdivisés en 4 aptitudes (Action, Opposition, Puissance, Résistance). Ceci afin de permettre une réelle flexibilité et adaptation à tous les univers de jeu de rôle. Ainsi, la caractéristique "Action Physique" servira aussi bien à évaluer l'agilité d'un personnage, mais aussi sa rapidité, ou sa coordination. En clair, Action physique servira à réaliser toute sortes d'action physique.

Les caractéristiques sont quantifiées grâce au système 5D Max. Elle comprendront une lettre (H, L, SH, T etc…) et d'un chiffre allant de 1 à 5. La Lettre représente la catégorie dans laquelle se trouve la caractéristique (Humaine, Légendaire, Surhumaine, Titanesque Etc...) (Voir section 2-1). Le chiffre représente le nombre de D6 à lancer pour utiliser cette caractéristique. (voir section 2-2)

Ainsi, un homme normal aurait H2 en Action Physique (AP). Ce qui signifie que pour les actions physiques, il est dans la catégorie Humaine et lancera 2D6.

Pierre Durant à une caractéristique de H4 en Action Mentale (AM). Pour ce qui est des actions mentales, il a un talent remarquable (il lance 4D6), mais reste dans la catégorie des possibilités humaines.

Super Champion à une caractéristique de SH3 en Puissance Physique (PP). Pour ce qui concerne cette caractéristique (soulever des trucs etc…) il lancera 3D6, mais se trouve dans la catégorie Surhumaine.

1-3-3-2) Compétences

Les compétences représentent les capacités naturelles acquises par le personnage au cours de sa vie. Sait il se battre, de quelle façon, sait-il conduire ou monter à Cheval?

Les compétences sont échelonnées de +1 à +10. A +1 le personnage est un amateur, à +10, il est le meilleur dans l'univers. Certaines compétences ne pourront être utilisées sans entraînement (c'est à dire sans avoir au moins +1 dans la compétence). D'autres par contre ne souffriront pas de cette limite. Ceci sera indiqué dans la description des compétences.

On distinguera dans 5D Max deux types de compétences. Les compétences génériques, qui auront leur place dans le jeu quelque soit l'univers de ce dernier. Et les compétences spécifiques, qui ne seront utiles que dans certains univers. La encore ceci sera indiqué (voir section 2-3)

Exemple, Pierre Durant à une compétence en Sciences: Informatique à +3. C'est un expert dans ce domaine.

1-3-4) Jets de compétence

1-4-4-1) Jet de dés

Le joueur lancera généralement un nombre de D6 égal au chiffre du code de la caractéristique concernée.

De la valeur indiquée par chaque D, dépendra le nombre de réussite que le joueur aura obtenu à son jet suivant la table suivante:

Valeur du D6	Description	Nb de réussite
1	Echec critique:	-1
2	Echec normal:	0
3, 4, 5	Réussite normale:	+1
6	Réussite critique:	+2

1-3-4-2) Difficulté

Il y a dans 5 D Max, deux types de difficulté.

Les difficultés standard, choisie par le Narrateur en fonction de son jugement de la difficulté de l'action entreprise. Elles varient généralement de 2 à 12.

Exemple, Pierre Durant tente de pirater le système informatique du FBI: le Narrateur juge que c'est une action Extrêmement difficile, et assigne donc un SD (Seuil de Difficulté) de 10.

Les difficulté d'opposition, la valeur du SD est alors celle d'un jet de l'opposant (comme dans le cas d'un bras de fer par exemple)

Il suffit au personnage d'égaler ou de surpasser la difficulté de l'action entreprise pour que cette dernière soit réussie. Si le personnage surpasse le SD de l'action, on retiendra de combien il l'a dépassée. Cette valeur sera connue sous le nom de Marge de Réussite (MR), et servira au Narrateur pour déterminer éventuellement dans quelle mesure l'action à été un succès. Avec une bonne marge de réussite, le personnage peut avoir accompli l'action plus rapidement que prévu ou encore avec un effet plus durable que prévu…

1-3-4-3) Jet de Compétence

Quand le Narrateur le demandera, un jet de compétence sera exécuté par le joueur. Pour cela, il combinera une de ses caractéristiques (la plus appropriée à l'action entreprise) et une compétence (celle liée à l'action entreprise). Il lancera alors autant de D6 que le chiffre de son code de caractéristique. Il fera donc le total de réussite de son jet de D6 et de sa compétence. Ensuite, suivant la catégorie de sa caractéristique (Humain, Légendaire, Etc…) le personnage appliquera un bonus à ce nombre de réussite. Le total est comparé à au SD

Par exemple, une caractéristique légendaire apporte un bonus de +5.

Pierre Durant tente de pirater le système informatique du FBI. Le Narrateur a jugé que cette action à une SD de 10. Pierre à H4 en Action Mentale et une compétence de +3 en Science: Informatique. Le joueur de Pierre lance 4D6. Il obtient les résultats suivants: 4; 2; 3; 6.

Le "4" et le "3" lui donne chacun 1 réussite. Le "6" lui en donne 2 et le "2" ne lui en donne aucune. Pierre totalise à son jet 4 réussites. Qu'il ajoute à sa compétence de +3 pour un total de 7. Pierre ne réussit pas son piratage.Comme il une marge d'échec de 3 le MJ lui déclare qu'il s'est fait repéré. Si Pierre, avec les mêmes jets avait eu une caractéristique de L4, Il aurait totalisé 12; et réussit avec une marge de 2. Le Narrateur aurait pu alors lui dire qu'il ne prend q'une minute pour pirater le système…

1-3-5) Jet de caractéristiques

Il arrivera parfois qu'aucune compétence ne soit utile à la réalisation d'une action. C'est le cas pour un bras de fer, qui n'utilisera que la Puissance Physique du personnage. Les jets de caractéristiques sont similaires aux jets de compétences, à ceci prêt que le joueur n'ajoute aucune compétence à son jet.

1-3-6) Glossaire

Tout au long de cet ouvrage, des abréviations seront utilisées. Afin de vous permettre de vous y retrouver, voici le glossaire général des abréviations de l'ouvrage.

AP= Action physique

AM= Action Mentale

AS= Action de Sensibilité

CàC= Chaire à Canon

Comp= Compétence

MR= Marge de réussite

NivC= Niveau de Capacité spéciale

OM= Opposition Mentale

OP= Opposition physique

OS= Opposition de Sensibilité

PCP= Points de création de Personnage

PCM= Points de création de méchas

PCO= Points de création d'Objet de pouvoir

PH= Points d'Héroïsme

PM= Puissance Mentale

PN= Personnage(s) du Narrateur

PP= Puissance Physique

PS= Puissance de Sensibilité

RM= Résistance mentale

RP= Résistance Physique

RS= Résistance de sensibilité

SD= Seuil de Difficulté

CHAP 2) LES BASES DU SYSTEME

5D Max vas vous permettre de jouer aussi bien des héros "normaux" que des super héros ou encore des Entités cosmiques… Le système à donc été conçu pour pouvoir jouer chacun de ses "niveaux de puissance" dans une même trame de règles, sans adaptations, sans changement dans les modes de calculs. Pour ce faire, les caractéristiques (et les pouvoirs) suivant 2 axes:

Le code de caractéristique: Il comprend une lettre (H, L, SH, T etc…), et un chiffre allant de 1 à 5. La Lettre représente la catégorie dans laquelle se trouve la caractéristique (Humaine, Légendaire, Surhumaine, Titanesque Etc...) (voir section 2-1). Le chiffre représente le nombre de D6 à lancer pour utiliser cette caractéristique.

Et le niveau, qui lui est incrémenté de 1 en 1.

2-1) TABLE 5D MAX

Niv	Code	Niv	Code	Niv	Code
1	H1	11	SH1	21	D1
2	H2	12	SH2	22	D2
3	H3	13	SH3	23	D3
4	H4	14	SH4	24	D4
5	H5	15	SH5	25	D5
6	L1	16	T1	26	C1
7	L2	17	T2	26	C2
8	L3	18	T3	28	C3
9	L4	19	T4	29	C4
10	L5	20	T5	30	C5

La Table universelle "5D Max" donne les éléments suivants:

Niv: Indique le Niveau de la caractéristique

Code: Indique le Code de caractéristique

Il Est composé d'une lettre

- **H**: **Humain**: Les personnages dans cette catégorie restent "humain". Bref il est comme vous et moi, terriblement normal. Dans les campagnes des univers "réaliste", aucun personnage ne devrai dépasser cette catégorie.
- **L**: **Légendaire**: Une caractéristique dans cette catégorie est légendaire. Les capacités légendaires sont hors de porté de la plupart des gens normaux. Elles permettent de simuler des héros hors du commun, courants dans les univers Médiévaux fantastiques. Conan le barbare, Le héros de R. E. Howard aurait une force légendaire. Cette catégorie peut être considéré comme accessible par des "humains"; elle représente alors un cran au dessus des possibilités habituelles des humains.
- **S**: **Surhumain**: Dans cette catégorie, le personnage est Surhumain. Les humains "normaux" n'ont pas accès à cette catégorie. Pour l'atteindre, il faut une explication "logique". Le personnage est un mutant, ou un extraterrestre, ou une créature fantastique etc…Spiderman, le héros de Marvel aurait une potentiel de Puissance Physique Surhumain.
- **T**: **Titanesque**: Dans cette catégorie, le personnage est Titanesque. Cela peut correspondre aux capacités des demis dieux de l'antiquité, ou d'extraterrestres très puissants…Superman, le héros de DC comics aurait une puissance Physique Titanesque
- **D**: **Divin**: Avec ce niveau, le personnage joue dans la cour des Dieux de l'antiquité. A n'autoriser que dans les campagnes de très haut niveau de puissance.
- **C**: **Cosmique**: Avec ce niveau, le personnage à des capacités égales à celle d'une entité cosmique. A n'autoriser que dans les campagnes de très, très haut niveau de puissance
- **Il y a d'autre catégories au delà de Cosmique**. Mais il est extrêmement rare qu'on aie des personnage de cette puissance a moins de jouer des personnages du genre de ceux de manga de baston hyper puissants. Les catégories suivantes sont: Absolu (A); Infini (I); Universel (U); Originel (O)

Et d'un chiffre:

- **1**: Capacité Faible dans sa catégorie
- **2**: Capacité Moyenne dans sa catégorie.
- **3**: Bonne capacité dans sa catégorie.

- **4**: Capacité Remarquable dans sa catégorie
- **5**: Capacité Héroïque dans sa catégorie

Exemple: un personnage avec H4 en Puissance Physique (PP) possède une force humaine remarquable. Un personnage avec S2 en PP possède une force surhumaine Moyenne.

Cette table couvre normalement toutes les possibilités de jeux de rôle traditionnels. Mais si vous voulez aller plus loin, une table complémentaire est fournie en annexe.

2-2) LES CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques définissent les capacités innées du personnage. Elles sont la base de chaque jet de dés. Elle permettre de répondre à des question telles que: Mon personnage est-il fort? Intelligent? Volontaire? Vif? Etc... Pour permettre de répondre à ses questions sans nombre, qui représenterai potentiellement autant de caractéristique à évaluer, les caractéristiques de 5D Max sont gérées un peu différemment de celles de la plupart des jeux de rôles existants. Au lieu d'avoir une caractéristique de "Force", "d'Agilité", de "volonté", de "rapidité", "d'intelligence", de "perception" etc…, 5D Max propose de les regrouper dans un tableau croisé. Une caractéristique sera donc définie sur deux axes. Les potentiel du personnage et ses Aptitudes utiliser les dits potentiels.

2-2-1) Tableau croisé des Caractéristiques

Afin de vous aider à bien cerner les possibilités du système, voici un tableau des Potentiels et des Aptitudes croisées donnant des exemples d'utilisation possible (en aucun cas ces exemples ne sont limitatifs).

	Physique	**Mentale**	**Sensibilité**
Action	Agilité Rapidité	Intelligence Esprit	Perception Influence
Opposition	Réflexes Souplesse	Volonté Moral	Vigilance Ame
Puissance	Force Carrure	Mémoire Force Mentale	Présence Force Spirituelle
Résistance	Endurance Vigueur	Détermination Résolution	Bon sens Foi

2-2-2) Les potentiels

Les potentiels sont les fondations sur lesquelles le personnage sera construit. Ils définissent le personnage à l'état brute sur 3 axes:

- **Physique**: Le potentiel physique du personnage. Les capacités et l'usage de son corps. Il s'en servira pour connaître sa force, sa rapidité, bref, tout ce qui a un rapport avec son physique.
- **Mental**: Le potentiel mental du personnage. Les capacités et l'usage de esprit. Il s'en servira pour résoudre un problème de maths, interpréter des données ou des indices ou encore pour connaître sa détermination ou vivacité d'esprit.
- **Sensibilité**: Le potentiel sensitif du personnage. Cela comprend non seulement l'usage des sens, mais aussi ses capacités de perception autre que sensoriels, comme par exemple pour les interactions sociales, l'instinct, la spiritualité ou les sentiments du personnage.

2-2-3) Les Aptitudes

Les aptitudes, pour reprendre l'analogie avec le bâtiment, sont la charpente du personnage ainsi que son architecture. Elles représentent les capacités du personnage à utiliser (plus ou moins efficacement) dans une optique donnée, ses potentiels. On distinguera 3 aptitudes:

- **Action**: Cette aptitude permet au personnage d'agir avec chaque potentiel. C'est son habileté à utiliser un potentiel comme moyen d'action. les personnage s'en servira par exemple pour attaquer (Action Physique), raisonner (action mentale), ou convaincre (action de sensibilité) etc…
- **Opposition**: Cette aptitude permet au personnage de s'opposer à une action avec chaque potentiel. C'est son habileté à utiliser son potentiel dans un but de défense. Il s'en servira par exemple pour esquiver (OP), garder le moral (OM); ne pas se laisser guider par son instinct (OS) etc…
- **Puissance**: Cette aptitude permet au personnage d'utiliser son potentiel en terme de puissance pure. Est il fort (Puissance Physique), a-t-il de la mémoire 'Puissance Mentale), a-t-il de la présence (Puissance de Sensibilité)etc… Le plus souvent, cette aptitude servira à évaluer les effets à terme d'une Action.
- **Résistance**: c'est l'aptitude passive qui sert à connaître la résistance du personnage aux agressions par exemple Physiques (RP), morales (RM), ou sentimentales (RS).

2-3) POINTS D'HEROÏSME (PH)

Autant que de fortes caractéristiques, ce qui fait la différence entre un héros et les le reste du monde, c'est justement l'héroïsme. Pour simuler le caractère particulièrement héroïque des personnages, il existe dans 5D Max des points d'Héroïsme (PH).

Parmi les personnages du Narrateur, seuls quelques uns, les plus importants pourront avoir des points d'héroïsme. En fait, dans la mesure ou il seront souvent considérés comme des "grands méchants" on parlera plutôt de "points de vilenie" ou de "points de survie" pour de tels personnages… le fonctionnement de ses points reste pourtant le même. C'est au Narrateur de décider si oui ou non, tel ou tel personnage sous sa coupe possède ou pas des PH.

Les personnages (et les PN auquel le Narrateur juge utile de donner des PH) possèdent tous 10 PH à la création du personnage.

D'une manière générale, ces points sont à disposition du personnage par scénario, ou par séance, à la discrétion du Narrateur.

Dans ce laps de temps (séance ou scénario), le personnage peut utiliser tous ses PH, il les retrouvera entièrement à la séance ou au scénario suivant.

Le Narrateur est pourtant libre de limiter cette "régénération" s'il juge que le personnage ne s'en est pas servi à bon escient.

Exemple: Le Personnage de Michael joue un chevalier. Au cours d'une séance, il utilise ses PH pour des actions pas très "chevaleresques". A la séance suivante, le Narrateur, décide de limiter les PH du personnage du chevalier à 7 au lieu de 10. Si ce dernier montre une meilleur efficience dans ces choix d'utilisation de ses PH, le Narrateur peut à la séance suivante le récompenser en lui attribuant à nouveau ses 10 PH.

Le fonctionnement, et l'utilisation des PH est décrit dans la section (4-5)

2-4) COMPETENCES

Les compétences représentent d'une manière générale les connaissances acquises par un personnage. Elles reflèteront ses domaines d'expertises, c'est a dire "en quoi il s'y connaît". Elles seront utilisées en conjonction avec les caractéristiques. Ainsi, l'usage d'une compétence reflètera l'usage par le personnage d'une aptitude et d'un potentiel dans un domaine précis.

La capacité du personnage dans une compétence précise est notée de +1 à +10. Au niveau +1 le personnage est tout juste un amateur dans le domaine, alors qu'au niveau +10, le personnage est le meilleur dans ce domaine:

Niv	Description
+1	Amateur: Le personnage connaît quelque trucs et astuces sur le sujet
+2	Compétent: le personnage est suffisamment compétent pour pouvoir en faire son métier, sans toutefois avoir la possibilité d'être reconnu comme une autorité.
+3	Expert: Avec ce niveau de compétence, le personnage peut très bien diriger une équipe d'employés moins qualifiés au sein d'une entreprise.
+4	Pro: Le personnage est un Pro. Il connaît son truc et est reconnu dans son domaine.
+5	Pointure: Avec ce niveau de compétence, le personnage commence à être reconnu par ses pairs comme étant une pointure.
+6	Maître: Le personnage avec ce niveau de compétence peut être reconnu non seulement dans son corps de métier, mais aussi dans ceux liées.
+7	Grand maître: Avec ce niveau de compétence, le personnage est dans les 10 meilleurs d'une nation, et peut être reconnu comme tel.
+8	Autorité internationale: Le personnage est un des meilleurs spécialistes au niveau d'un continent.
+9	Autorité mondiale: Le personnage est un des meilleurs spécialistes du monde
+10	Le meilleur dans la galaxie: Le personnage est un des meilleurs spécialistes au niveau d'un secteur de la galaxie, si jamais la campagne permet de faire valoir ses connaissances au delà d'une seule planète, sinon, il reste un des meilleurs mondiaux quand même.

Bien sur, ces niveaux feront la différence pour utilisation de la compétence avec des caractéristiques analogues. Il est clair qu'un personnage avec une caractéristique de H2 et une compétence de +10 étant donc le meilleur dans ce domaine, ne le serait plus forcément face à un personnage d'une caractéristique de H5 avec "seulement" une compétence de +8 (autorité mondiale).

2-4-1) Types de Compétences

5D Max a été conçu pour pouvoir être utilisé comme règles à n'importe quel type d'univers. Les compétences doivent donc suivre cette flexibilité.

Les compétences vont être utiles pour permettre aux personnages de réaliser certaines actions. On distinguera donc plusieurs types de compétences: les compétences ouverte et fermées, qui pourront ou pas être utilisées sans entraînement; et les compétences Génériques et Spécifiques qui pourront ou pas être utiles à différents univers.

2-4-1-1) Compétences ouvertes

Certaines compétence ne nécessiteront pas du personnage qu'il soit peu ou prou compétent dans le domaine (être discret, baratiner, etc…par exemple). Ces compétences seront appelées compétences ouvertes. En tant que telles, le personnage pourra les utiliser même s'il n'a pas investi de point dans la compétence; c'est à dire avoir au moins un +1 dans la compétence. Dans ce cas, pour un jet d'action éventuel, il n'aura pas le bonus de compétence applique (n'en ayant pas) à son jet de caractéristique, mais il aura quand même le droit de tenter l'action par un jet. Le caractère ouvert de telle ou telle compétence sera indiqué dans la description de ces dernières.

2-4-1-2) Compétences fermées

Certaines compétences a contrario, ne peuvent pas être utilisées sans entraînement spécifique. C'est le cas des sciences, ou même du pilotage par exemple. Il est clair que si un personnage n'a pas appris à piloter un avion, il ne saura pas le faire quelque soit sa caractéristique d'action Physique. Ou si un personnage n'a aucune base en chimie, il ne peut pas savoir à quoi correspond la formule H2So4. (d'ailleurs, moi même, qui pourtant ai étudier la chimie au lycée, je ne rappelle que de la formule et pas de ce que ça veut dire; mais bon j'ai une excuse, c'était il y a longtemps). Le caractère fermé de telle ou telle compétence sera indiqué dans la description de ces dernières.

2-4-1-3) Compétences Génériques

Les compétences génériques sont celles qui pourront être utiles à tous les types d'univers quel qu'il soit. Ont les retrouvera donc aussi bien dans les univers médiévaux que dans les univers high-tech. Le caractère générique d'une compétence sera indiqué dans sa description.

2-4-1-4) Compétences Spécifiques

Les compétences spécifiques sont celle qui ne peuvent exister dans tous les autres types d'univers; bien que parfois, elle peuvent exister dans deux ou trois univers mais sous des formes légèrement différentes.

Exemple: la compétence "Science: Informatique" n'existe pas dans les univers dont l'époque se situe avant l'époque contemporaine, ce qui inclus les univers médiévaux, de mousquetaires et pirates, ou d'horreur des années 20-30. Par contre, on peut penser qu'elle existe dans les univers cyber tech ou de science fiction; bien que l'informatique de dans 50 ans ne risque pas d'être la même que celle de nos jours.

Le caractère spécifique d'une compétence sera indiqué dans sa description. Et si telle est le cas, il sera aussi indiqué le ou les univers où on pourra la trouver.

2-4-2) Pas de rigidité

En ce qui concerne le caractère générique ou pas des compétences, il ne s'agit pas d'être rigide. Les indications qui vous seront données pour les grands classiques du genre ne seront que pour la vision généraliste du genre. Et au final, que la compétence soit générique ou pas dépend entièrement de la volonté du narrateur et des besoins de son univers.

Ainsi, si dans votre monde "Médiéval fantastique", un groupe de chevalier peuvent être aux commandes de méchas magiques volant sous forme dragonnique, il faudra bien qu'il puissent être piloté, et donc utiliser la compétence: "Pilotage: Aérien" définie ci après comme étant "spécifique à des univers contemporains à Science fiction".

2-4-2) Description des compétences

Les compétences sont listées par ordre alphabétique.

La nomenclature sera de ce type: "Nom de la compétence" / "caractère ouvert ou fermé" / "caractère générique ou spécifique"

Exemple: Baratin / Ouvert / Générique

Exemple: Pilotage: Aérien / Fermé / Contemporain, Super héros, Cyber Tech, Science Fiction.

Suivra ensuite la description de la compétence, ses domaines d'utilisation, et parfois ses règles spécifiques d'utilisation.

Compétences de Combat

Armes de jets / Ouvert / Générique

Permet au personnage de manier différents types d’armes de jet

Armes de mêlée / Ouvert / Générique

Permet au personnage de manier différents types d’armes de mêlée

Armes de tir / Ouvert / Générique

Permet au personnage de manier différents types d’armes de tir

Armes lourdes / Ouvert / Générique

Permet au personnage de manier différents types d’armes lourdes

Armes de spéciales / Ouvert / Générique

Permet au personnage de manier un type d'arme rare et/ou particulière, à définir

Combat à mains nues / Ouvert / Générique

Permet au personnage de se battre au corps à corps sans employer d'arme

Esquive / Ouvert / Générique

Permet au personnage d'éviter des attaques

Mise à couvert / Ouvert / Générique

Permet au personnage de sortir de la zone d'effet d'une arme lourde, d'une grenade…

Stratégie / Fermée / Générique

Permet au personnage de déterminer un plan d'attaque, d'organiser une défense et de dresser une tactique de combat. En terme de règle cela se traduit de façon suivante : Les joueurs vont déterminer à l'avance quelle type de stratégie ils vont utiliser : Stratégie offensive ou défensive.

Pour la stratégie offensive, un jet réussi donnera aux personnages l'avantage suivant : La marge de réussite (MR) fixera le nombre de rounds de surprise des défenseurs qui ne pourront résister qu'en défense passive

Pour la stratégie défensive, un jet réussi donnera aux personnages l'avantage suivant : Ils bénéficieront d'une attitude défensive (bonus de +2 en défense) sans malus d'attaque pour la 1ère action uniquement

Compétences Intellectuelles

Astronavigation / Fermée / Super Héros / Cyber Tech / Science fiction

Permet au personnage de définir le plan de vol que doit suivre un vaisseau spatial pour se rendre dans un autre système

Concentration / Ouvert / Générique

Permet au personnage de rester calme face à des évènements ou des personnages mais ça correspond également à la capacité qu'a le personnage à résister à des attaques mentales

Connaissance des poisons / Fermée / Générique

Permet au personnage de reconnaître les poisons et d'en connaître ses propriétés et parfois même son antidote

Connaissance des systèmes / Fermée / Contemporain / Super Héros / Cyber Tech / Science fiction

Permet au personnage d'avoir des connaissances sur divers systèmes stellaires et mondes : géographie, climat, formes de vie, exportations, colonies, technologie, type de gouvernement…

Droit / Fermée / Générique

Permet au personnage de connaître les lois et les codes de conduite en vigueur dans différents milieux

Fabrication de drogues ou de poisons / Fermée / Générique

Permet au personnage de fabriquer des drogues ou des poisons à base de produits naturels ou chimiques

Histoire / Ouvert / Générique

Permet au personnage de connaître les dates et les acteurs des différents évènements de l'histoire

Linguistique / Ouvert / Générique

Permet au personnage d'avoir une affinité naturelle avec les langues

Navigation / Fermée / Générique

Permet au personnage de se déplacer, s'orienter, de lire et de confectionner toutes sortes de plans, de cartes et de relevés topographiques précis

Sciences / Fermée / Contemporain / Super Héros / Cyber Tech / Science fiction

Permet au personnage d'avoir des connaissances dans certains domaines scientifiques déterminés tels que la biologie, la chimie, la génétique…

Théologie / Ouvert / Générique

Permet au personnage de connaître les différentes religions

Compétences d'extérieur

Connaissance des plantes / Fermée / Générique

Permet au personnage reconnaître les différentes variétés de plantes, leurs propriétés…

Connaissance des bêtes / Fermée / Générique

Permet au personnage de connaître le mode de vie, l'écosystème les habitudes alimentaires des animaux

Chasse / Fermée / Générique

Permet au personnage de trouver du gibier facilement

Dressage / Fermée / Générique

Permet de dresser des animaux domestiques et d'apprivoiser des animaux sauvages

Survie / Fermée / Générique

Permet au personnage de s'en sortir dans certains milieux arides (déserts, montagnes…). Le personnage va maîtriser les différentes techniques de survie

Compétences de Filoutage

Connaissance du milieu / Ouvert / Générique

Permet au personnage d'obtenir des informations importantes dans une ville

Discrétion / Ouvert / Générique

Permet au personnage se déplacer silencieusement, de se cacher ou de dissimuler des objets

Evasion / Fermée / Générique

Permet au personnage de connaître les différentes techniques d'évasion. Il peut par exemple tenter de se défaire de ses liens en utilisant cette compétence

Falsification / Fermée / Générique

Permet au personnage de rédiger de faux documents dans le but de les rendre authentiques. La difficulté dépend du type de document à reproduire

Filature/Pistage / Fermée ? / Générique

Permet au personnage de repérer, d'interpréter et de suivre des traces

Illégalité / Ouvert / Générique

Permet au personnage d'entrer en contact avec des représentants de la pègres, d'acheter des biens et services illégaux ou de trouver une personne prête à accomplir quelque chose qui est interdit par la loi

Pickpocket / Fermée / Générique

Permet au personnage de dérober des objets personnels au gens

Techniques d'effraction / Fermée / Générique

Permet au personnage de crocheter des serrures, de confectionner et détecter des pièges…

Compétences Techniques

1er soins / Fermée / Générique

Permet au personnage de stopper des hémorragies et de prodiguer des soins d'urgence. En terme de règle cela se traduit de la façon suivante : Le niveau de difficulté du jet dépendra de la gravité de la blessure (légère, moyenne, grave…). La réussite au jet permet d'effacer le dernier rond. Toutefois si le jet réussi, le temps de guérison correspond au temps d'une guérison naturelle

Artisanat / Fermée / Générique

Permet au personnage de maîtriser les techniques de confections de différents objets comme la forge, la sculpture, l'orfèvrerie…

Bricolage / Fermée / Générique

Permet au personnage de réparer toutes sortes de choses

Ecran / Fermée / Super Héros / Cyber Tech / Science fiction

Permet de manœuvrer les écrans de tout type d'engins

Informatique / Fermée / Contemporain / Super Héros / Cyber Tech / Science fiction

Permet au personnage d'utiliser, de réparer, de programmer des ordinateurs. Cette compétence englobe également la connaissance des systèmes de protection informatique et des techniques permettant de les déjouer

Mécanique / Fermé / Contemporain / Super Héros / Cyber Tech / Science fiction

Permet de concevoir, analyser et réparer des systèmes mécaniques, comme des moteurs etc…

Scanner/senseur / Fermée / Contemporain / Super Héros / Cyber Tech / Science fiction

Permet au personnage d'utiliser des senseurs afin de procéder à des repérages à longue distance et de détecter des formes de vie, des véhicules, des émissions énergétiques…

Pièges / Fermée / Générique

Permet au personnage de confectionner, de désamorcer et de détecter des pièges

Pilotage maritime / Fermée / Générique

Permet au personnage de piloter tout type d'engins maritimes

Pilotage terrestre / Fermée / Générique

Permet au personnage de piloter tout type d'engins terrestres équipés de roues ou de chenilles, dans les univers médiévaux -fantastiques, cette compétences sert à conduire des attelages et des chars.

Pilotage aérien / Fermée / Contemporain / SF

Permet au personnage de piloter tout type d'engins aériens

Pilotage spatial / Fermée / Contemporain / SF

Permet au personnage de piloter tout type d'engins spatiaux

Pilotage robot / Fermée / SF

Permet au personnage de piloter tout type d'engins robots

Technique d'investigation / Ouvert / Générique

Permet au personnage de trouver des indices, des objets cachés dans une chambre, une maison mais aussi de savoir rechercher une information rapidement et efficacement dans une bibliothèque par exemple

Compétences Physiques

Acrobatie / Fermée / Générique

Permet au personnage d'effectuer des mouvements complexes tels que chutes, saltos et autres manœuvres liées à la dextérité

Athlétisme / Ouvert / Générique

Permet au personnage d'effectuer des actions physiques fondées sur la course, le saut, le lancer, l'escalade et la natation

Monte / Fermée / Générique

Permet au personnage de monter des chevaux et des créatures domestiquées

Résistance / Fermée / Générique

Permet au personnage de résister à des agressions physiques, comme au froid, à la chaleur, à la torture…

Compétences Sociales

Arts / Fermée / Générique

Permet au personnage de reconnaître et parfois de créer une œuvre d'art

Baratin / Ouvert / Générique

Permet au personnage de faire passer son point de vue en racontant beaucoup de chose

Commerce / Ouvert / Générique

Permet au personnage d'obtenir des marchandises bien en dessous du cours du marché et d'avoir des connaissances en gestion, comptabilité, d'estimer la qualité d'un objet et de fixer un prix de vente et/ou d'achat convenable…

Commandement / Ouvert / Générique

Permet au personnage de donner des ordres et de s'assurer qu'ils sont suivis

Diplomatie / Ouvert / Générique

Permet au personnage de conclure toutes sortes de marchés, d'alliances, de pactes et de traités, mais aussi de modifier son comportement en vue de s'attirer des faveurs

Interrogatoire / Fermée / Générique

Permet au personnage de soutirer des informations à quelqu'un en l'interrogeant soi en utilisant la ruse soi en utilisant la force, l'intimidation…

Jeu / Ouvert / Générique

Permet au personnage de connaître les mécanismes et les règles de différents jeux

Renseignement / Ouvert / Générique

Permet au personnage d'avoir des connaissances sur certains évènements en cours ou d'avoir des contacts qui pourraient lui apporter des informations

Représentation / Ouvert / Générique

Permet au personnage de se produire devant un publique

Savoir-vivre / Ouvert / Générique

Permet au personnage de connaître les conventions sociales et de se comporter correctement dans diverses situations

Séduction / Ouvert / Générique

Permet au personnage de jouer sur les sentiments et les émotions pour s'attirer les faveurs d'une autre personne

Véracité des propos / Ouvert / Générique

Permet au personnage de savoir si la personne qui parle dit la vérité ou pas. La difficulté dépend de la faculté du personnage à mentir

2-5) CAPACITES SPECIALES

2-5-1) Généralités sur les Capacités

Là où les compétences représentent des domaines de connaissances accessibles à tous les personnages d'un univers donné, les capacités sont des avantages que ne possèdent que certains "privilégiés".

Qu'ils aient des dons particuliers liés à leur race à leur culture ou simplement un entraînement particulier. Les capacités (qu'elles soient naturelles, "supers", magiques, psioniques…), plus encore que les caractéristiques ou les compétences, font souvent la différence en l'homme de la rue et héros que va pouvoir être votre personnage.

Le terme capacité spéciales est général. Il concerne aussi bien des Avantages, des Dons ou des Pouvoirs etc…

2-5-1-1) Nature des Capacités

La liste des capacités donnée dans ce chapitre est une liste générique. Elle n'entre pas dans les détails en ce qui concerne la nature ou la source desdites capacités. Il faudra donc penser la capacité sur deux axes. Ses effets et sa source.

Suivant le choix du joueur, avec l'accord du Narrateur, et en fonction de la nature de l'univers du jeu, les capacités spéciales peuvent tout aussi bien résulter de la magie, de psis, de mutation, de l'exposition à des Rayons Gamma, de cybernétique, de l'appartenance à une race particulière, d'un entraînement "surnaturel" comme les arts martiaux façon "Shaolin" Etc…

Dans cette optique, il est recommandé au Narrateur de bien lire les pages suivantes, afin qu'il puisse le cas échéant décider **suivant son univers, quelles sont les capacités autorisées, et lesquelles ne le sont pas**; ainsi que les sources possibles pour ces capacités. En dernier recours, le Narrateur à toute latitude pour autoriser un joueur à prendre une capacité ou pas.

Dans le même ordre d'idées, il peut décider de plafonner le niveau de telle ou telle capacité si cela rend son univers plus cohérent et les règles plus conformes à sa vision de son univers (ou si simplement il est pris d'un moment de folie).

2-5-1-2) Types de Capacités et leur utilisation

Quelque soit la nature des capacités, elles sont toutes d'un type ci dessous.

Se sont la les généralités sur ces types. A moins que dans la description d'une capacité il ne soit fait mention d'une règle contraire, les règles ci dessous s'applique aux types de capacités concernées.

2-5-1-2-1) Les attaques au contact

Les attaques au contact sont des capacités qui permette au personnage d'avoir un (ou plusieurs) mode d'attaque au contact.

Les attaques au contact s'utilisent en tant qu'action de combat, et nécessitent toujours un test pour toucher.

Ce dernier est le suivant: **AP + Combat mains nues**, pour les attaques au contact qui ne nécessitent pas d'armes de mêlée

Ou **AP + Armes de mêlée**, pour les attaques qui s'utilisent avec une arme de mêlée.

Le niveau de la capacité représente le bonus aux dégâts infligés.

Les attaques au contact ont donc un coût en PCP par Niveau. Chaque fois que le personnage voudra monter d'un niveau dans sa capacité, il devra en payer le coût.

Le niveau maximal des attaques au contact spéciales est de 10.

2-5-1-2-2) Les Blasts

Les blast sont des attaques spéciales à distance.

Les blasts s'utilisent en tant qu'action de combat, et nécessitent donc un test pour toucher ou le niveau de la capacité (NivC) est utilisé comme compétence d'utilisation du Blast)

Ce dernier est toujours: Action (lié a un potentiel suivant nature du blast, Physique, Mental, Sensoriel) + NivC

Les Blasts ont un coût en PCP par Niveau. Chaque fois que le personnage voudra monter d'un niveau dans sa capacité, il devra en payer le coût.

Le niveau maximal des Blasts est de 10.

2-5-1-2-3) Les Bonus Fixes

Les capacités de Bonus Fixe, offrent un bonus au personnage dans certaines situations et à certaines compétences. Un personnage peut avoir plusieurs Bonus fixes qui affectent une même compétence. Dans ce cas, les bonus peuvent êtres ajoutés les uns aux autres mais le bonus final ne pourra pas dépasser +5.

Si grâce à un ou plusieurs bonus fixes une compétence peut dépasser le niveau +10; la présence des bonus fixes ne permet cependant pas de dépasser +12; sauf si la présence d'un bonus progressif (voir ci dessous) à déjà permis de dépasser +10.

2-5-1-2-4) Les Bonus Progressif

Les bonus progressifs offrent au personnage un bonus dans certaines situations et à certaines compétences. Le Bonus progressif possède des niveaux. Chaque niveau donne +1 de bonus. En aucun cas, les bonus progressifs ne peuvent s'additionner les uns avec les autres. Si plusieurs bonus progressifs peuvent être appliqués à une compétence dans une situation donnée, c'est le plus fort bonus progressif qui sera appliqué.

Par contre, les bonus progressifs permettent de dépasser la limite de +10 dans une compétence. De plus, les bonus progressifs peuvent être cumulés avec un ou plusieurs bonus fixes mais toujours avec une limite de +5 au total des bonus fixes.

Les Bonus progressifs ont un coût en PCP par Niveau. Chaque fois que le personnage voudra monter d'un niveau dans son Bonus progressif, il devra en payer le coût.

Les bonus progressifs ont un Niveau Maximal de 10. (ce qui implique un +15 maximum avec des bonus fixes)

2-5-1-2-5) Les Dons

Les dons sont des capacités qui donnent au personnage simplement la capacité de pouvoir faire quelque chose d'inhabituel, voir de fantastique. Les Dons ne sont pas quantifiés et ne sont pas augmentables.

Les dons fonctionnent continuellement. Ils ne nécessitent pas de test pour fonctionner; par contre certains d'entre eux doivent être "activés". Par exemple, un personnage avec vision nocturne voit la nuit un point c'est tout. Cette capacité marche tout le temps. Par contre, un personnage qui à la capacité "Vol", peut voler. Par contre, il doit décider quand il vole et quand il ne vole pas.

Certains dons peuvent apporter des bonus. Dans ce cas, ces derniers sont considérés comme des bonus fixes.

Les dons ont un coût en PCP fixe. Il suffit de le payer (avec l'accord du Narrateur) pour l'obtenir.

2-5-1-2-6) Les Dons progressifs

Les dons progressifs, à la différence des Dons, peuvent êtres quantifiés. Ils ont donc des niveaux. En fait, plus le niveau du don est fort, plus ce dernier apporte d'avantages au personnages.

Les dons progressifs fonctionnent continuellement. Ils ne nécessitent pas de test pour fonctionner; par contre certains d'entre eux doivent être "activés". Par exemple, un personnage avec "Organisation" fait partie de l'organisation en question tout le temps. Par contre, s'il désire "actionner" son organisation pour une raison ou une autre, il lui faudra la contacter… c'est logique.

Les dons progressifs ont donc un coût en PCP par Niveau. Chaque fois que le personnage voudra monter d'un niveau dans son Don progressif, il devra en payer le coût.

2-5-1-2-7) Les Habiletés

Les habiletés sont en fait des "Super" compétences. Elles donnent au personnage une compétence qui "n'existe pas" dans notre monde réel (du moins jusqu'à preuve du contraire) comme lire les pensées par exemple. De fait, se sont surtout des pouvoirs.

Comme toute compétence, leur utilisation aura besoin d'un jet contre un seuil de difficulté.

Dans une moindre mesure le niveau de l'habileté sera parfois utiliser pour quantifier d'autres paramètres que la compétence d'utilisation. (Les blast par exemples sont un cas particulier d'habileté).

Les habiletés ont un coût en PCP par Niveau. Chaque fois que le personnage voudra monter d'un niveau dans son habileté, il devra en payer le coût.

Comme les compétences, les habiletés sont limités au niveau 10. Mais des Bonus ou des Bonus progressifs peuvent faire monter cette limite.

2-5-2) Description des Capacités

2-5-2-1) Capacités générales

Acrobaties de combat: Bonus Fixe; 2 PCP

Le personnage a un style de combat que l'on peut qualifier de "bondissant" ou "d'acrobatique". Un peu à la manière de Jackie Chan ou de Xena, le personnage en combat passe son temps à sauter de-ci de-là sur tout élément du décor pouvant lui servir. Bien sur cela n'est pas sans gêner ses adversaires.

Grâce à cette capacité, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses actions de combat à mains nues ou en mêlée.

Cette capacité, à l'initiative du Narrateur ou du joueur avec l'accord du Narrateur peut être transformée en 2 capacités: "Attaques acrobatiques: Fixe; 1 PCP" et "Défense acrobatiques: Fixe; 1 PCP" et ne concernent alors plus que les actions d'attaques ou de défenses qui auront donc l'une ou l'autre un bonus de +2.

Apparence: Bonus Fixe; 1PCP

"Tu sais qu'est bonne toi ?" Rocco à Sylvia

Le personnage est très charismatique ou beau. Il a un bonus de +2 pour ses actions sociales faisant entrer en compte son apparence.

Armurerie Portable: Don; 2 PCP

Le personnage doit se choisir un type d'armes de prédilection à l'achat de cette capacité. Grâce à elle, il n'aura aucun mal (le Narrateur doit gérer) à se procurer des armes du type choisi; et ce même en pleine bataille. Il pourra même en fournir aux autres personnages.

Cela peut par exemple simuler le personnage qui a toujours un flingue de coté au cas ou un de ses copains en aurait besoin, ou encore une chance exceptionnelle pour trouver un flingue laisser par un méchant dans une fusillade; ou encore, avoir de bons contacts, toujours capable de fournir un flingue en cas de besoin. Ce personnage ne reste jamais bien longtemps (plus d'une scène) désarmé.

Art de la contre attaque: Don; 3 PCP

Le personnage est un spécialiste de la contre attaque. L'attaquer, c'est s'exposer à une contre attaque fulgurante.

En terme de règles, si l'utilisateur de cette capacité réussit un jet de défense avec une Marge de réussite (MR) Supérieure ou égale à 4, il peut contre-attaquer immédiatement son opposant, avec le même type d'attaque que ce dernier (cad que s'il contre une attaque de mêlée, il fera une attaque de mêlée, s'il contre une attaque de tir, il répliquera en tirant…). Ceci implique donc que le contre attaquant possède un mode d'attaque similaire à l'attaque qu'il contre. Pas question de répliquer à un tir de pistolet si vous n'avez pas d'armes à distances…

Cette contre attaque suit plusieurs règles:

Elle ne fait pas dépenser d'action dans le round au personnage qui l'utilise.

Elle peut être utilisée lors d'une défense contre plusieurs attaquant (voir section 5-4-4). Le jet de contre attaque est alors une attaque multiple (voire section 5-3)

Art du combat: Bonus progressif; 6 PCP / Niveau

Avec cette capacité, le personnage est un combattant né. Chaque niveau de cette capacité donne au personnage un bonus de +1 à toutes les compétences de combat (attaques et défenses).

Attaque multiples: Don progressif; 6 PCP par Niveau

Dans le cas ou le personnage porte plusieurs attaques (voir section 5-3), soit contre plusieurs adversaires, soit contre un seul adversaire, chaque niveau de cette capacité enlève un point de malus lié à ses actions multiples.

Exemple: un personnage décide de tirer sur 3 adversaires. Il aurait normalement un malus de -2 à son jet. Avec cette capacité au niveau 2 ou plus, il n'a plus de malus. S'il avait cette capacité au niveau 1, il n'aurait eu qu'un malus de -1.

Aura de combat: Bonus fixe; 1 PCP

"Ecoute et essaye de comprendre que tu est la cible du Terminator… Il ne connaît ni la peur, ni la pitié, ni le remord. Rien sur cette terre ne peut l'arrêter. Personne. Et il est là pour toi." - Cail Reese à Sarah Connor.

Le personnage avec cette capacité a une telle présence qu'il intimide ses adversaires. Ces derniers hésitent à l'attaquer et de ce fait subissent un malus de -2 à leurs jets pour attaquer le personnage. Ce malus ne concerne que l'attaque, ils se défendent normalement. De plus, si un adversaire, attaquant ainsi le personnage réussit son attaque (cad réussit à le toucher, faire des dégâts est accessoire) au round suivant, il n'est plus influencé par la présence du personnage et peut dorénavant attaquer sans malus.

Cette capacité est unilatérale. Ce n'est pas un "sort de peur". Ce que le personnage dégage est au delà de son apparence (peut être déjà horrible), de la dureté de son regard ou même des "on dits" sur ses exploits passé. La présence du personnage est impressionnante Un point c'est tout. Si un Paysan de base possède cette capacité et qu'il rencontre un Démon Majeur capable de le couper en deux avec un seul sourcil, ce démon sera quand même

impressionné par la présence du paysan… d'ailleurs, il serait inquiétant, voir suspect qu'un paysan dégage une telle aura,… non?

Berseker: Don; 5 PCP

Le personnage peut entrer dans une sorte de folie meurtrière. Il doit, à l'achat de cette capacité, choisir une cause qui aura pour effet de le plonger dans cette frénésie.

Sous son emprise, le personnage a un bonus de +2 pour attaquer et cause la perte de 1 point de santé supplémentaire s'il blesse quelqu'un. Il gagne également un bonus de résistance (Physique, Mental et Spirituel) de +2. Par contre, son style de combat est outrageusement offensif, et le personnage est peu soucieux de se protéger des attaques de ces ennemis. Ainsi, il subit également un malus de -3 à ses actions d'opposition (Physique, Mentale et Spirituel).

Cet état durera tant la cause du trouble ne sera pas "annulée".

Bonus au touché ou a la défense: Bonus Fixe; 1 PCP

"- Tu utilise la parade de Boletti contre moi.

- Elle m'a paru la plus appropriée en terrain accidenté.

-Naturellement, Tu dois t'attendre à ce que je réplique en Capoferro.

- Naturellement. Mais la botte de Fiorino neutralise la botte de Capoferro.

- A moins que l'adversaire connaisse la botte de d'Agrippa… ce qui est mon cas."

Enigo Montoya et L'homme masqué; Princess Bride.

Cette capacité est générique, permettant de simuler tout type d'effet spécial dont la finalité simple et brutale est de donner un bonus au toucher ou à la défense de l'utilisateur d'une attaque, ou un malus au touché ou à la défense de la cible (ce qui revient à donner un bonus à l'attaquant). "L'effet spécial" est laissé à la discrétion du joueur avec approbation du Narrateur. Cela peut être une attaque très rapide (qui surprend l'adversaire) ou très précise, ou portée sous un angle étrange, une feinte, etc... Les possibilités sont infinies.

Elle doit être prise en conjonction avec un type d'attaque ou d'arme très précis (rapière, hache à 2 mains …) ou même avec une "attaque spéciale" (voir section 2-5-2-3). Dans ce dernier cas, elle sera traitée comme un avantage d'attaque spéciale (voir section 2-5-2-3-1)

Cet Avantage donne un bonus au touché de l'attaque de +2 si le bonus fonctionne tout le temps, ou un bonus de +3 si ce dernier ne fonctionne que dans des conditions particulières de combat. (Comme en terrain accidenté par exemple).

Le personnage peut prendre plusieurs fois cet avantage et lui donner des appellations différentes, cependant, elles seront bien sûr soumises à la limitation des Bonus fixes (maximum de bonus cumulés = +5) (voir section (2-5-1-2-5).

"Acrobaties de combat" par exemple, est cas particulier de cette capacité. De même que "Précis", l'avantage d'attaques spéciales.

Briseur d'os: Don; 4 PCP

Le personnage sait comment infliger plus de dégâts à une cible. Avec cette capacité, s'il réussit à blesser un adversaire, au lieu de lui faire perdre 1 point de santé (voir section 5-5) , il lui en fait perdre 2.

Ainsi, une attaque ayant causé la perte d'un point de blessure grave, cause la perte d'un deuxième.

Cache-cache: Don; 4 PCP

Grâce à ce pouvoir, un personnage peut sélectionner une arme de son choix (son flingue préféré, son katana etc…) et peut la cacher sur lui de façon hallucinante. Rien de moins qu'une fouille au corps en règle (ou a la rigueur en le mettant tout nu) ne pourra révéler la présence de cette arme sur le personnage. Les portiques de sécurités eux mêmes ne régissent pas, non plus que les visions à rayon X de personnage ou équipement ayant ce type de pouvoirs. Il faut vraiment fouiller le personnage pour révéler cette arme.

Carnage: Don; 3 PCP

Grâce à cette capacité, quand le personnage à a faire à de la "Chaire à canon", (voir section 5-7), s'il réussit à se débarrasser d'un de ses CàC (Chaire à Canon), il peut immédiatement attaquer la CàC suivante sans malus et cela ne lui coûte pas d'actions dans le round. Tant qu'il réussit, tant qu'il y en a et tant qu'il a la possibilité physique de les attaquer (par exemple en ayant encore des balles etc…), le personnage peut exécuter une infinité d'attaques dans le round. Mais cela ne concerne que les CàC, pas les PN (Personnages du Narrateur)

Combat Aveugle: Don; 3 PCP.

"Vous êtes sur d'être vraiment aveugle ?" - Elektra à Matt Murdock.

Le personnage ne souffre pas du malus habituel de combat rapproché dans l'obscurité (voir section 5-9), en combat rapproché, c'est à dire lorsque les cibles sont à moins de 10m environ du personnage, même dans le noir le plus total, le personnage se bat contre elles sans malus. Par contre cela ne concerne que le combat rapproché: Il ne pourra pas se défendre activement contre un sniper caché à 500 ou même 50m de là.

Combat monté: Bonus Fixe; 1 PCP

Le personnage est un expert en combat monté. Cela peut s'appliquer au choix à deux catégories de combat monté: Le combat sur monture (quelque soit la monture, du cheval au dragon), et le combat en véhicule (voitures etc..). Le personnage doit choisir entre ses deux catégories à l'achat de la capacité.

Dans les situations de combat monté, le personnage à un bonus de +2 en attaque. Cette capacité ne s'applique qu'aux attaques que le personnage effectue personnellement.

C'est a dire que cela inclus par exemple les attaques à l'épée ou à la lance pour une cavalier, mais pas les attaques portées par sa monture. De même La capacité s'applique à un espion qui se sert de son flingue par la fenêtre de la voiture, mais pas au même espion qui utilise le lance missile monté dans le pare choc…

Cette capacité, Ne concerne que l'attaque, mais le Narrateur peut créer son pendant pour les jets de défenses.

Coups puissants: Bonus progressif; 1 PCP / Niveau

Grâce à cette capacité, le personnage sait en combat contact (à mains nues ou en mêlée) donner des coups plus puisant que le laisserait croire sa puissance physique.

Il bénéficie d'un bonus de +1 point de dégâts par niveau de cette capacité. L'usage de cette capacité permet au personnage de dépasser le maximum de dégâts d'une arme de mêlée (voir section 5-6 et 6-1).

Pour des raisons d'équilibre, cette capacité est limitée au niveau 5.

Dégainer rapidement: Don progressif; 2 PCP / Niveau

"Qui est plus rapide que lui papa? …-Personne, Personne est plus rapide que lui." - Mon nom est Personne.

Cette capacité doit être prise séparément par type d'attaque ou d'armes utilisée. Elle supplante complètement les règles d'initiatives habituelles (section 5 - 1). Avec cette capacité, le personnage gagne l'initiative avec sont type d'attaque ou d'arme choisit. Le niveau de cette caractéristique sert uniquement pour pouvoir comparer deux personnages qui possèdent cette capacité. Si deux personnages possèdent cette capacité au même niveau, les règles normales d'initiative s'appliquent alors.

Exemple: Lasgolé, un Elfe sylvain possède "dégainer rapidement Arc" au niveau 3. Habituellement, son action "Physique indique une initiative" de H4. Il se retrouve en situation tendue face à un Chevalier, d'une initiative de H5. Normalement, c'est ce dernier qui aurait l'initiative. mais grâce à sa capacité, Lasgolé peut sortir son arc, encocher une flèche et tirer avant même que le chevalier ne puisse réagir. Et cela, même si le chevalier avait la capacité "dégainer rapidement" au niveau 2. Par contre, si ce dernier l'avait au niveau 3 (comme Lasgolé), les règles normales d'initiatives s'appliquant, il aurait eu l'initiative.

Désarmement: Don; 2 PCP

Grâce à cette capacité, doit être choisie comme fonctionnant avec une compétence de combat (Combat à mains nues, arme de mêlée, armes de tir etc…). Avec cette capacité, le personnage réussissant une attaque avec la compétence désignée avec une marge de 3 ou plus, peut, au lieu de faire des dégâts, choisir de désarmer son adversaire. Désarmer l'adversaire signifie en fait lui faire tomber ce qu'il a dans une main, que se soit une arme ou non. S'il s'agit d'une arme qui s'utilise à 2 mains, l'arme tombe également. Si la cible est équipée de griffes ou de crocs par exemple, désarmement marche aussi. Ses dernières seront coupées ou abîmées… et en tout cas inutilisables.

Deux flingues (ou deux épées ou autre …): Don; 3 PCP

Cette capacité, permet au personnage de savoir se battre avec deux armes; une dans chaque main. Elle doit être prise avec un type d'arme particulier. Flingues, épées, dagues; fusils etc, mais elle peut également être utilisée avec des attaques spéciales (voir cette section) comme Blast, ou attaque de mêlée spéciale. Grâce à cette capacité, le personnage peut attaquer 2 fois par round sans sa malus; ce qui implique deux jets d'attaques séparés. Cette capacité est cumulable avec la capacité "Attaque Multiple". Si c'est le cas, le personnage peut attaquer 2 fois et viser plusieurs cibles à chaque fois!!!

Deuxième chance: Don; 2 PCP

Le personnage est particulièrement chanceux quand il s'agit d'éviter de se faire toucher. Pour chaque jet de défense raté, il bénéficie d'une deuxième chance et peut retenter de ne pas se faire touché. Cela ne lui coûte aucune action dans le round. Cette capacité est particulièrement efficace quand un personnage rate son jet de peu en ayant fait un jet foireux (par exemple avec H5, faire 1-2-3-4-2 (0 réussites)). Elle reste peu efficace si le personnage rate en ayant fait un bon jet

Encore une balle (ou une flèche …): Don; 1 PCP

"Je sais exactement à quoi tu pense… est-ce qu j'ai tirer 5 ou six balles?… Est-ce que tu crois que c'est ton jour de chance ?" - L'inspecteur Harry

Grâce à cette capacité, le personnage ne se retrouve jamais à cours de munition. Le personnage doit se choisir une arme de prédilection avec laquelle cette capacité fonctionne. Il s'agit bien d'une arme de prédilection et pas d'un type d'arme en générale. Ainsi, cela marchera avec un Desert Eagle 44 magnum, mais pas avec tous les 44 magnum. De même cela marchera avec un arc long, mais pas avec tous les arcs…

Encyclopédie vivante: Don; 1 PCP

Le personnage doit se choisir un sujet de prédilection (les papillons, les voitures de sport, les avions de chasse, les flingues etc…). Dans ce sujet, il est une véritable encyclopédie vivante. Il connaît l'histoire de l'objet ou de l'animal, ses avantages, ses défauts, bref tout ce qu'il y a savoir sur la chose.

Cette capacité n'apporte pas de bonus ou d'avantage direct à une compétence. Elle est là surtout pour permettre à un personnage de s'y connaître dans un domaine de façon purement théorique. Par exemple, un personnage qui est une encyclopédie vivante en arts martiaux, peut en connaître l'histoire, les plus grand maîtres, éventuellement reconnaître une technique et savoir par quelle école elle est enseignée. Cela ne lui permet absolument d'exécuter ladite technique.

Par contre une information peu connue peut aider grandement un personnage. Y compris à passer de la théorie à la pratique avec un jet.

Le Narrateur devra apprécier l'impact des connaissances du personnage sur l'aide que cela peut lui apporter.

Engagement: Bonus Fixe; 3 PCP.

Cette capacité permet au personnage de bénéficier d'un bonus à n'importe quel jet permettant au personnage de tenir son engagement. Le personnage s'est ainsi engagé envers une personne physique ou morale. Le Narrateur doit approuver l'engagement proposé par le personnage en veillant à ce que ce dernier ne soit pas trop large et ainsi offrir un bonus à TOUTES les actions du personnage... Un engagement du genre "Rester en vie" ou "Dominer le monde" ou "Faire le bien" ou "faire le mal" ne peut être accepté.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de défenses et d'attaques mais aussi aux jets sociaux ou autres, visant à l'accomplissement de son engagement.

Fans: Don progressif, 1PCP / niveau

"Patriiiiiiiiiiiick" - Ma petite cousine

Le personnage, pour une raison à définir (c'est une rock star, un leader politique, un prophète charismatique etc…), est très souvent accompagné ("suivit" serait le mot juste) par une troupe de fans. Les fans (qu'on le personnage les appelle "fidèles", "serviteurs", ou "fans") obéiront au personnage. Cependant, ils ne combattrons pas pour lui, et ne mettrons pas leur vie en danger (et cela même s'ils sont hystériques et plus ou moins décérébrés). Par contre, ils mettront volontiers leurs compétences au service du personnage. En combat ils seront considérés comme de la "Chaire à Canon" et auront des caractéristiques moyennes (H2) et une ou deux compétence à +2.

Cette capacité simule aussi bien la faculté du personnage à avoir des domestiques, ou des employés que celle d'être réellement une "idole des jeunes". Le Narrateur, à bien entendu le dernier mot en ce qui concerne ce que feront ou pas les Fans, et jusqu'où peut aller leur fidélité. Le Narrateur peut très bien par exemple "retirer" cette capacité au personnage sous prétexte que ce dernier délaisse complètement ses fans ou que ceux ci se sentent désavoués, ou encore qu'ils se rendent compte de l'infamie du personnage. Dans ce cas, le Narrateur retirera au personnage cette capacité, et lui rendra la moitié des PCP investis. (Arrondis au supérieur).

Chaque niveau de cette capacité signifie que le personnage peut avoir en permanence 3 fans à ses trousses. Il n'est pas obligatoire que se soit les mêmes d'un endroit à l'autre.

Exemple: Le personnage de Christophe est un prophète charismatique. Il dépense 4 PCP et s'équipe ainsi de 12 fans (qu'il appellera "Apôtres") Ces derniers le suivent partout, de ville en ville, assistant à ses miracle, l'écoutant prêcher la bonne parole, lui obéissant et suivant son exemple en tout.

Dans un autre jeu, le personnage de Christophe joue une Rock Star, avec la même capacité. Il a donc 12 fans. A Paris, ou il se produit en concert, ces derniers sont au premier rang, planquent devant son hôtel. Tout ce qu'ils demandent c'est un ou deux orthographes de temps à autre. Il ne s'en jamais servit comme tel, mais le personnage de Christophe peut très bien leur demander d'aller lui acheter des croissants. Au détour d'une aventure, la rock star participe à un rallye dans un désert. Un accident survient, et le voilà perdu, seul, en plein désert, il va sûrement mourir de soif. Grâce à cette capacité, le Narrateur peut très bien décrire une scène ou la rock star voit au loin un nuage de poussière qui se révèle être soulevé par un bus cahotant. La chance est vraiment avec la Rock Star, un groupe de Fans a loué un bus pour suivre leur idole à travers le désert… Le voilà sauvé.

Note: Dans une optique plus "surnaturelle", cette capacité peut également servir à un personnage sorcier par exemple comme "invocation de serviteurs" démoniaques ou autres, avoir un groupe de serviteurs zombie à ses ordres etc…

Dans une optique plus "technologique" les fans peuvent être des robot s domestiques aux ordres du personnage…

Génie: Bonus Fixe; 1 PCP

Le personnage est un génie dans une compétence. Cette capacité ne peut être prise qu'une fois et pour une seule compétence. On ne peut pas être un génie en tout.

Grâce à "Génie", le personnage bénéficie d'un bonus de +3 dans une compétence. Cette capacité ne permet cependant pas de dépasser le maximum de +10 au bonus de compétence, comme le font les autres Bonus Fixes.

Haine: Bonus Fixe; 1 PCP

Le personnage hait particulièrement un peuple, un groupe de personne, pour des raisons personnelles ou culturelles ou autres. En tout cas, cela lui donne un Bonus de +2 pour attaquer les sujets de sa haine. De plus, les dégâts qu'il infligera éventuellement sont aggravés d'un niveau. C'est a dire qu'une blessure qui aurait du être moyenne deviendra grave. Cette capacité n'affecte pas les jets d'oppositions ou les résistances de la cible, ni ceux du personnage.

Homme (ou femme) du peuple: Bonus Fixe; 1 PCP

Le personnage avec cette capacité est à l'aise avec les basses couches de la société. Ces derniers lui font naturellement confiance; il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses actions sociales avec ces derniers

Homme (ou femme) du monde: Bonus Fixe; 1 PCP

Le personnage avec cette capacité est à l'aise avec les hautes couches de la société. Ces derniers lui font naturellement confiance; il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses actions sociales avec ces derniers

Juger l'adversaire: Don; 1 PCP

Cette capacité permet au personnage d'avoir une idée assez précise des talent d'un adversaire dans un domaine ou lui même s'y connaît (cad ou il a une compétence d'au moins +2). Cela peut être également les attaques spéciales si tant est que le personnage aie à +2 une attaque spéciale de même source. Elle permet au personnage de connaître le potentiel maximum d'une attaque et de défense de son adversaire (ce potentiel maximal ne tient pas compte des éventuels jets critiques).

Exemple: Le Personnage de David un artiste martial consommé (Action Physique H4; Combat à mains nues +7) se retrouve face à trois Ninjas Action Physique H3; Combat à mains nues +5; esquive +3). La capacité juger l'adversaire, il peut savoir que leur potentiel maximum en combat à mains nues est de 8 (alors que le sien est de 11).

Langue spécifique ou secrète: Don; 1 PCP

Cette capacité permet au personnage de connaître (parler et écrire s'il sait déjà écrire, et si la langue à une forme écrite) une langue ou un dialecte, en plus bien sur de sa langue natale. Chaque fois que cette capacité est prise cela donne au personnage la connaissance d'une langue. La langue est au choix du joueur et peut très bien être courante, rare ou secrète. Dans les univers ou les personnages ne savent pas forcément lire et écrire, cette capacité permet d'avoir ce talent si rare, qui s'appliquera également aux autres langues prises par l'intermédiaire de cette capacité.

Par exemple: Elfique (pour les univers médiévaux), Anglais, Grec, Grec ancien, Langage des signes, Braille, langage de bataille, Navajo, Orque etc…

Lieu de pouvoir / Node: Don Progressif; 2 PCP par niveau

Cette capacité ne peut exister que dans les univers ou la règle des points d'énergie est utilisée pour activer des capacités.

Un lieu de pouvoir peut être, suivant les univers défini comme un cercle de pierres, un nœud tellurique (ou se croisent des champs magiques", un lieu saint ou béni etc…

Cette capacité permet au personnage d'être "accordé" à un tel lieu. Ainsi, chaque niveau de cette capacité permet au personnage de récupérer 2 points d'Energie par heure passée à cet endroit, qui ne devra pas excéder une surface de 200m². Dans le même temps, le personnage accordé à son lieu de pouvoir peut, sur ce site particulier, utiliser ses pouvoirs en dépensant moins de points d'énergie. Chaque niveau du lieu de pouvoir permet au personnage de réduire de 1 Point d'Energie (PE) le coût d'activation de ses pouvoirs, jusqu'à un minimum de 1 PE. (Voir la section 2-5-7; Capacités spéciales et Points d'Energie)

Mécha: Don progressif; 1PCP / Niveau

Mécha est un terme générique qui désigne tout équipement pouvant servir de véhicule, d'engin de guerre, de base etc… En terme de taille, à la différence des objets de pouvoir, les méchas ne sont pas dissimulable, et le personnage ne pourra pas les avoir tout le temps avec lui. Un mécha ne peut avoir une taille ou un volume inférieur à ceux de deux hommes. (Pour des objets plus petits, voyez les Objets de pouvoir ci dessous).Les méchas vont donc de la Moto (qui peut même se transformer en armure de combat) à la station orbitale, en passant par les robots de combats ou les avions ou les vaisseaux spatiaux.

Chaque niveau de cette capacité donne au personnage 5 Points de création de Méchas (PCM). Avec ces derniers, le personnage pourra créer son mécha suivant les règles de la section 3-2.

Les PCM ainsi obtenus peuvent servir à créer plus d'un méchas.

Exemple: Le personnage de Bertrand veut avoir un vaisseau spatial. Il prend la capacité "Méchas" au niveau 20. Cela lui coûte 20 PCP, et il obtient ainsi 100 PCM. Créant son vaisseau, il n'utilise que 70 PCM. Il lui reste donc 30 PCM. Il décide de les utiliser pour se créer une super moto à 30 PCM.

Même pas mal: Bonus Fixe; 2 PCP

Le personnage se choisit un type d'attaque ou un type d'arme, que lui même maîtrise (à +3 minimum). Grâce à cette capacité, il connaît tellement bien cette arme ou type d'attaque qu'il sait très bien en encaisser les dégâts. Cela lui une protection de 3 points contre l'arme ou le type d'attaque choisi.

Exemple: Robert Jefferson, shérif de son état, est un as du Six coup. Avec "Même pas mal Six coups" il bénéficie d'une protection de 3 points contre les dégâts infligés par des six coups.

Objet de Pouvoir: Don progressif; 1 PCP/ Niveau

Objet de pouvoir est un terme générique pour désigner des objets magiques, des gadgets, des robots domestiques etc… bref, toute sorte d'objets pouvant servir qu personnage. Un objet de pouvoir peut au minimum avoir la taille d'une bague ou une boucle d'oreille ou au maximum la taille d'une armure humaine. (pour des objets plus grands, voyez les Méchas ci dessus).

Chaque niveau de cette capacité donne au personnage 2 Points de création d'objet (PCO). Avec ces derniers, le personnage pourra créer son objet de pouvoir suivant les règles de la section 3-3.

Les PCO ainsi obtenus peuvent servir à créer plus d'un objet de pouvoir.

Exemple: Le personnage de David veut avoir une épée magique. Il prend la capacité "Objet de pouvoir" au niveau 10. Cela lui coûte 10 PCP, et il obtient ainsi 20 PCO. Créant son épée, il n'utilise que 15 PCO. Il lui reste donc 5 PCO. Il décide de les utiliser pour se créer un anneau de protection à 5 PCO.

Organisation: Don progressif, 2 PCP / Niveau; Limitée au niveau 10

Le personnage fait parti d'une organisation. Qu'elle soit un ordre de chevalerie, une méga corporation, un syndicat du crime, ou une confrérie de mercenaires, l'organisation à laquelle appartient le personnage lui offre dans la mesure de ses activités aide et soutien, en fonction de la position que le personnage occupe au sein de l'organisation et de sa puissance. Chaque niveau de cette capacité doit être affecté soit à la puissance de l'organisation, soit au rang occupé par le personnage au sein de celle-ci. Chacun de ces critères est noté sur 5 niveaux:

Niveau	Puissance de l'organisation
1	Faible dans son secteur d'activité
2	Moyenne dans son secteur d'activité
3	Puissante dans son secteur d'activité
4	Très Puissante dans son secteur d'activité
5	Presque omnipotente dans son secteur d'activité

Niveau	Rang du personnage
1	Faible: le personnage ne peut faire appel à son organisation que 1 à 2 fois par campagne
2	Moyen: le personnage peut faire appel à son organisation 1 fois par scénario.
3	Puissant: le personnage est l'un des sous dirigeant de l'organisation. Il peut y faire appel 2 fois par scénario.
4	Très Puissant: le personnage est l'un des dirigeant principaux de l'organisation, il peut y faire appel 1 à 2 fois par séance.
5	Dirigeant: le personnage dirige l'organisation, il y fait appel quand il veut.

Une grande part est laissée au Narrateur en ce qui concerne l'interprétation de cette capacité. C'est à lui de juger en fonction du type d'organisation, de sa puissance et du rang du personnage, de ce que l'organisation peut faire pour le personnage.

De même le Narrateur est encouragé à faire progresser le rang du personnage dans l'organisation par l'intermédiaire du jeu et pas forcément des points. Si à la suite d'un habile OPA en cours de jet, avec jets de finances super réussit, un personnage réussit à prendre le contrôle d'une entreprise, ce n'est pas parce qu'il n'a pas investi de points qu'il ne bénéficie pas des ressources du PDG.

Par contre, investir des points est une sorte d'assurance vie. Si le personnage ne le fait pas, cette organisation ne fera "pas partie" du personnage comme se serait le cas avec des points. Et donc le MJ aurait libre court pour faire une OPA réussie contre le personnage…

Provoque la peur: Habileté; 2 PCP / Niv

Que se soit à cause de sa personnalité (Mental) ou de son aura (Sensibilité) ou de son apparence (Physique), le personnage provoque la peur. Cette habileté, si elle est utilisée affectera tous ceux qui sont en présence du personnage et pas simplement une cible précise. Le personnage fait un jet d'action + caractéristique suivant la nature de la capacité opposé à un jet d'opposition de même nature de la part de la ou des cible(s) + Concentration.

Si le jet est réussit, les cibles affectées ont peur; elle n'attaquerons pas le personnage sous aucun prétexte. Elles peuvent tenter de se soustraire à sa présence, mais ce n'est pas une obligation.

Le personnage est immunisé à sa propre capacité mais pas à celle des autres. Par contre, il peut acheter la capacité "insensible" à la peur pour 1 seul PCP.

Provoque la terreur: Habileté; 3 PCP / Niv

Cette capacité est absolument similaire à "Provoque la peur" sauf que les cibles affectées tenteront par tous les moyens de fuir le personnage.

Le personnage est immunisé à sa propre capacité mais pas à celle des autres. Par contre, il peut acheter la capacité "insensible à la terreur" pour 1 seul PCP.

Réflexes éclairs: Bonus progressif; 1 PCP par niveau

Chaque Niveau de cette capacité donne au personnage un bonus de 2 niveaux pour le calcul de l'initiative (voir section 5-1). Cette capacité, quelque soit son niveau, sera toujours moins "rapide" que la capacité "dégainer rapidement" ci-dessus.

Spécialiste: Bonus progressif; 3 PCP / Niveau; Limitée au Niv 5

Chaque niveau de cette capacité donne au personnage un bonus de +1 aux actions relative à une catégorie de compétences.

Cette capacité peut s'appliquer à bon nombre de cas suivant l'imagination du joueur ou du Narrateur. Cette ne permet pas à un personnage de dépasser le maximum de +10 dans une compétence.

La catégorie de compétence concernée est au choix du joueur avec l'approbation du Narrateur. Par exemple, un personnage voulant jouer un "Génie Scientifique" bénéficiera de ce bonus pour toutes ses actions mettant en cause la science. Un personnage voulant jouer un "spécialiste des explosif" pourra appliquer ce bonus dans toutes ses actions, impliquant la fabrication (sciences), le déclenchement, la détection ou la connaissance des explosifs. Un personnage voulant jouer un "Spécialiste des Arts martiaux" pourra utiliser ce bonus pour toutes actions de combat d'arts martiaux, pareil pour un personnage voulant jouer un "spécialiste du combat urbain"…

Le Narrateur doit approuver le choix de cette capacité en veillant bien à ce que cette dernière ne concerne pas plus de 3 à 5 compétences et ne soit pas trop déséquilibrante.

Suivants: Don Progressif; 4 PCP /Niveau

Proche de la capacité "Fans", la capacité de Suivants donne au personnage un groupe prêt à l'aider. Mais les suivant sont des personnages à part entière et ne sont pas de la Chaire à Canon. Bien que restant gérés par le Narrateur, ils se battrons pour le personnage, et auront leur caractéristique propres.

Cette capacité permet de simuler aussi bien le (les) compagnons du héros, le "sidekick" ou le maître d'hôtel du super héros, ou encore son groupe de garde du corps personnel….

Les suivants sont des PNJ toujours jugés à 1 rang en dessous des personnages dans la liste des personnages du Narrateur (8-1). Ils doivent avoir un nol et une histoire (même sommaire) et ne sont donc pas de la Chaire à Canon.

Si un suivant meure, le personnage pourra le remplacer au scénario ou à la campagne suivante (à la discrétion du Narrateur).

Note: Dans une optique plus surnaturelle, cette capacité peut également servir à un personnage sorcier par exemple comme "invocation d'un serviteurs" démoniaques ou autres…

Dans une optique plus "Technologique", les suivants peuvent être des robots de combats ou des droïds de protocoles attachés au personnage.

Super Compétence: Bonus progressif ; 2 PCP / Niveau

Cette capacité doit concerner une compétence. Elle n'a qu'un seul but, permettre à un personnage de dépasser la limite de +10 à une compétence. De fait, de part son coût, il ne sert à rien de la prendre avant d'avoir atteint +10 dans la compétence. Il n'y a dorénavant plus de limite au niveau de la compétence.

Ténacité: Don; 4 PCP

Le personnage est plus dur à liquider que la moyenne. Il possède un point de blessure mortelle en plus. De plus, quand il est la cible de capacités ou sa ténacité entre en compte (désarmement, assommé, etc… à la discrétion du Narrateur) il impose une difficulté supplémentaire de +1 à son adversaire.

2-5-2-2) Capacités de Sens

Sens surdéveloppé: Bonus Fixe; 1 PCP

Un des sens que possède le personnage jouit d'une précision particulière. Lorsque qu'un jet de sens est demandé et que l'usage de ce sens entre en compte, le personnage bénéficie d'un Bonus de +3 à ce jet. Dans le même temps, ce sens du personnage est particulièrement exposé aux attaques le visant. Ainsi, le personnage aura un malus de -2 quand une attaque visant ce sens sera portée. De plus, la durée éventuelle d'une telle attaque est doublée.

Exemple: Le personnage de Fabrice, a un sens de la vue surdéveloppé. Tous ses jets sous ce sens ont un bonus de +3. Par contre, s'il subit une attaque aveuglante par exemple, sa défense se fera à -2 et la durée de l'aveuglement est doublée. S'il avait eu un sens du touché surdéveloppé, une attaque irritante aurait eu le même effet.

Cette capacité peut également servir un des sens spéciaux (voir ci-dessous) que personnage possède avec les mêmes avantages et désavantages.

Sens Spécial: Don; 2 PCP

Avec cette capacité, le personnage possède un sens "non humain" comme par exemple la vision infrarouge ou un sens radar. la porté de ses sens est en général la même que celle du sens naturel qui s'en rapproche le plus. La vision infrarouge à la même porté que la vue du personnage; l'ouïe infra sonique, à la même portée que l'ouïe du personnage…

Cette capacité permet également d'avoir des perceptions encore plus "surnaturelles" comme le sens de la magie, la détection des portes secrètes ou encore la détection des mutants, du bien et du mal Ect …

La liste suivante n'est pas exhaustive:

- **Chrono sens:** vous savez d'instinct à quelle heure quel jour et quelle année vous êtes, quelque soit l'époque.

- **Détection astrale:** permet au personnage de voir les entités astrales, corps astraux, telles que les ectoplasmes, les fantômes, les spectres etc…
- **Détection de la magie:** vous pouvez savoir si un être ou un objet que vous voyez est magique. Si vous ne voyez pas l'être ou l'objet, vous pouvez sentir sa présence (à moins de 10m) mais sans savoir précisément ou il se trouve.
- **Détection de l'invisible**: Vous pouvez voir les personnes utilisant le pouvoir d'invisibilité.
- **Détection de pouvoir:** vous pouvez savoir si quelqu'un que vous observez possède des pouvoir d'un certain type (à choisir; Magique, Mutant; Psychique Etc…). Un jet Difficile en AS vous permet de savoir de quels pouvoirs il s'agit. La MR vous donne ce nombres de pouvoirs en commençant par le plus fort.
- **Détection d'énergie:** Vous pouvez détecter les ondes d'énergies. Vous pouvez identifier un type général d'énergie (Rayons X, Lumière, Radiations nucléaires, ETC…) (à choisir), et vous pouvez "pister" cette énergie avec un jet de pistage.
- **Détection des mutants:** vous pouvez savoir si un être que vous voyez est un mutant. Si oyez pas l'être, vous pouvez sentir sa présence (à moins de 10m) mais sans savoir précisément ou il se trouve
- **Détection d'illusions**: Les illusions ne vous trompent pas. Un illusionniste n'a aucun moyen de contrer ce pouvoir.
- **Détection du mal:** Cous pouvez en observant un être vivant, ou mort vivant, savoir s'il est plutôt maléfique, et à quel degré.
- **Infra vision:** vous pouvez voir la lumière infrarouge.
- **Sens dimensionnel:** Vous pouvez détecter la signature énergétique de chaque dimension, sentir la présence d'une porte dimensionnelle proche etc…
- **Sens directionnel:** vous ne pouvez jamais vous perdre
- **Sens Radar:** vous avez un sens radar d'une portée de 10m
- **Sens cibleur:** le personnage peut utiliser un autre sens que la vue (généralement l'ouïe ou l'odorat) pour "cibler"; c'est à dire pouvoir la localiser précisément dans l'espace, comme avec la vue.
- **Télé localisation:** vous pouvez localiser une ou plusieurs personnes que vous connaissez si elle sont à moins de 10m. Cette capacité prend tout son sens avec la capacité "Sens Etendu" ci dessous.
- **Vision à 360°:** le personnage voit devant comme derrière
- **Vision microscopique:** vous pouvez voir des microbes
- **Vision pénétrante:** Vous pouvez voir à travers la matière. Vous devez choisir un matériau courant à travers lequel vous ne pouvez pas voir.
- **Vision UV:** vous pouvez voir les ultra violets

Sens étendu: Don Progressif / 2 PCP / Niveau

Cette capacité doit être utilisée en conjonction avec un sens que le personnage possède. Ce sens bénéficie d'une portée exceptionnelle. Chaque niveau de cette capacité multiplie par 10 la porté du sens choisi. La majorité des sens, naturels ou non ont une portée de 10m, sauf le touché et le goût. Bien sur, on voir et on entend plus loin que 10m, mais en général, à 10m, vous pouvez encore voir des détails, alors qu'à 100m non. Pour les sens qui à la base n'ont pas de porté, au niveau 1, l porté de ce sens est donnée à 1m.

Niveau	Sens à Portée	Sens sans portée
1	100m	1m
2	1 Km	10m
3	10 Km	100m
4	100 Km	1 Km
5	1000 Km	10 Km
6	10 000 Km	100 Km
7	100 000 Km	1000 Km
8	1 Million Km	10 000 Km
9	10 Million Km	100 000 Km
10	100 Million Km	1 Million Km
Etc…	Etc…	Etc…

Sens protégé: Bonus Fixe; 1 PCP

Grâce à cette capacité, un des sens du personnage (à choisir à l'achat de cette capacité) bénéficie d'une protection qui le rend moins sensible aux attaques le visant. Cette protection se traduit par un bonus de +2 au jet d'opposition.

Utilisé en conjonction avec la capacité Sens surdéveloppé, cette capacité annule simplement le malus de sensibilité du sens.

2-5-2-3) Capacités d'attaques spéciales.

Griffes en métal inconnu, boules de feu grondantes, Eclairs divins tranchant le ciel, coup d'épée fendant l'air, voici les attaques spéciales.

Attaque au contact Physique: 1 ou 2 PCP / Niveau

- **2 PCP / Niveau si elle s'utilise avec une arme de mêlée;**
- **1PCP / Niveau sinon.**

Cette capacité permet de simuler aussi bien des armes naturelles de créatures, comme des griffes, des cornes etc… que des techniques d'arts martiaux visant à causer plus de dégâts, que des "super coup de poing", ou encore, des bottes secrètes à utiliser en conjonction avec une arme de mêlée.

Chaque niveau de cette capacité donne un bonus de +1 aux dégâts causés au contact. Le personnage doit, à l'achat, définir la nature de sa capacité (griffes etc…).

Il s'agit d'une attaque de mêlée physique.

C'est à dire que l'attaque se fait avec AP+ Combat mains nues (ou mêlée).

La cible se **défend** avec **OP + esquive**

Les dégâts sont de: NivC + PP + MR (+ Deg de l'arme en cas d'arme)

La cible **résiste** avec **RP**.

En ce qui concerne l'utilisation d'une arme de mêlée, chaque niveau de cette capacité permet de dépasser les dégâts max de l'arme de +1.

Exemple: Richard à une attaque de mêlée physique qu'il appèle "La Dent du loup" à +3. Elle s'utilise avec une rapière, et c'est en fait une botte secrète.

Il a une PP de H3 (3), et une rapière normale fait +4/+9. Normalement, s'il touche quelqu'un avec une marge de 2, il fait: 2(MR)+3(PP)+4(Deg)= 9 dégâts.

S'il touche avec une MR de 3 il fait aussi 9 Deg car l'arme à un plafond de dégât de 9. Grâce à sa capacité, de +3, il peut faire jusqu'à 12 Deg, dépassant le maximum autorisé de +3. Par contre, s'il avait fait une MR de 1 cela aurait donné: 1(MR)+3(PP)+4(Deg)+3(NivC)=11 Deg.

La cible, elle, résiste avec RP. Ci elle avait H3 (3) en RP, cela lui aurait fait: 11-3= 8 Deg: elle prend une blessure critique.

- **Si cette capacité spéciale est prise pour un mécha, il s'agira d'une "attaque spéciale" du mécha. Le NivC s'ajoute à la PF (Puissance de feu) du mécha au lieu de la PP. De plus, le mécha ne pourra utiliser cette attaque que tous les NivC/2 rounds, arrondi au supérieur. Exemple: Avec un NivC de 5 l'attaque ne peut être utilisée que tous les 3 Rounds.**

Attaque au contact mentale: Bonus progressif; 2 ou 3 PCP / Niveau

- **3 PCP / Niveau si elle s'utilise avec une arme de mêlée;**
- **2PCP / Niveau sinon.**

Cette capacité spéciale permet de simuler les attaques mentales, pour lesquelles, il est nécessaire de toucher la cible physiquement. Il peut s'agir d'une "Dague Psy" ou d'une "brûlure mentale" au contact des mains etc….

- L'attaque se fait sous AP + Combat contact (ou mêlée si l'attaque passe par une arme de mêlée)
- La cible se défend sous OP + Esquive
- Les dégâts pas contre sont mentaux = NivC + MR + PM
- La cible résiste mentalement: Avec RM

En cas d'utilisation d'arme, les dégâts de l'arme ne sont pas ajoutés aux dégâts de l'attaque en tant que dégâts mentaux. Dans ce genre de cas, la cible subit les dégâts de l'arme à part, et y résiste avec sa RM normalement.

Exemple: Roger à une attaque de mêlée Mentale qu'il appèle "tranche esprit" à +3. Elle s'utilise avec une épée à 2 mains, et c'est en fait une technique d'arts martiaux.

Il a une PM de H4 (4), et une épée à 2 mains fait +8/+13.

Il utilise sa technique (AP + Mêlée VS OP + Esquive) et fait une MR de 2.

Son épée, fait de toute façon 8 deg (on n'y ajout pas PP ni la MR. La cible qui à une RP de H3(3) subit 5 points de dégâts et perd donc une blessure Grave.

Son attaque mentale, elle Fait: 2(MR)+ 4 (PM) + 3 (NivC)= 9 Deg.

Sa cible à une résistance mentale moyenne (H2(2)), subit donc 7 deg et perd une blessure critique en plus de sa blessure grave déjà perdue.

Attaque au contact Spirituelle: Bonus Progressif; 2 ou 3 PCP / Niveau

- **3 PCP / Niveau si elle s'utilise avec une arme de mêlée;**
- **2 PCP / Niveau sinon.**

Cette capacité spéciale permet de simuler les attaques spirituelles, pour lesquelles, il est nécessaire de toucher la cible physiquement. Il peut s'agir d'une "Dague spirituelle" ou d'une "brûlure d'Ame" au contact des mains etc….

- L"attaque se fait sous AP + Combat contact (ou mêlée si l'attaque passe par une arme de mêlée)
- La cible se défende sous OP + Esquive
- Les **dégâts** pas contre sont spirituels: **NivC + MR + PS**
- La cible **résiste** spirituellement: Avec **RS**

En cas d'utilisation d'arme, les dégâts de l'arme ne sont pas ajoutés aux dégâts de l'attaque en tant que dégâts mentaux. Dans ce genre de cas, la cible subit les dégâts de l'arme à part, et y résiste avec sa RM normalement.

Exemple: Raoul à une attaque de mêlée Spirituelle qu'il appèle "Ame en peine" à +5. Il lui suffit de toucher sa cible avec ses mains pour que ça marche.

Il a une PS de H4 (4),

Il utilise sa technique (AP + Mêlée VS OP + Esquive) et fait une MR de 2.

Son attaque fait: 2(MR)+ 4 (PS) + 5 (NivC)= 11 Deg.

Sa cible à une résistance mentale moyenne (H2(2)), subit donc 9 dégâts, et perd une blessure Mortelle; elle est morte.

Attaque au contact Mystique: 3 ou 4 PCP / Niveau

- **4 PCP / Niveau si elle s'utilise avec une arme de mêlée;**
- **3 PCP / Niveau sinon.**

Une attaque Mystique, est une fait une attaque physique qui cause des dégâts mentaux ou spirituels. Dans ses attaques, la puissance physique du coup est transformer en puissance mentale ou spirituelle (au choix du joueur à l'achat de cette capacité) et est donc résistée mentalement (RM) ou spirituellement (RS) par la cible.

Attaque: AP + Combat à mains nues (ou mêlée)

- Défense: OP + Esquive
- Dégâts: NivC + MR + PP (+ Deg Arme si c'est le cas)
- Résistance: RM ou RS suivant le cas.

En ce qui concerne l'utilisation d'une arme de mêlée, chaque niveau de cette capacité permet de dépasser les dégâts max de l'arme de +1.

Exemple: Raël à une attaque de mêlée Mystique qu'il appelle "Châtiment divin" à +3 elle s'utilise avec une lance (+6/+11) (qui devient lumineuse). Et attaque le Mental

Sont attaque (AP + Mêlée VS OP + Esquive) lui donne une MR de 2.

Dégâts= 2 (MR) + 3 (PP) + 3 (NivC) + 6 (lance) = 14 ce qui correspond bien au max des dégâts de l'arme + 3; s'il avait eu une MR 4 ou même une PP 4, les dégâts aurait été de 14 pareillement

La cible à une RM de H3 (3) subit 11 Deg, et est donc morte.

Blast Physique: 2 PCP / Niveau

Un blast est une attaque à distance. Sa portée effective est de 500m, et il faut pouvoir voir la cible. Pour le cas ou, dans l'espace, un blast à une portée de 1 Km. Le blast se déplace en ligne droite vers sa cible, et touchera tout obstacle entre elle et le tireur.

Le blast physique est utilisé pour simuler tout ce qui peut faire des dégâts physiques à distance. Cela va de la boule de feu à l'éclair divin en passant le rayon laser ou des missiles, voir même des projectiles. Le personnage doit définir la nature de son blast à l'achat de la capacité.

Comme il est décrit à la section (2-5-1-2-4), le niveau du blast représente à fois la compétence de son utilisation et le bonus aux dégâts qu'il inflige.

Ainsi, en ce qui concerne le blast physique on a:

- Attaque: AP + NivC
- Défense = OP + Esquive (ou Mise à couvert pour les aires d'effet)
- Dégâts= MR + NivC + PP
- Résistance = RP (+ protections physiques éventuelle)
- **Si cette capacité spéciale est prise pour un mécha, il s'agira d'une "attaque spéciale" du mécha. Le NivC s'ajoute à la PF (Puissance de feu) du mécha au lieu de la PP. De plus, le mécha ne pourra utiliser cette attaque que tous les NivC/2 rounds, arrondi au supérieur. Exemple: Avec un NivC de 5 l'attaque ne peut être utilisée que tous les 3 Rounds.**

Blast Mental: 3 PCP / Niveau

Un blast Mental est une attaque Mentale à distance. Sa portée effective est de 500m. mais il faut pouvoir voir sa cible (ou alors pouvoir la localier mentalement (voir "Sens Spécial).

Le blast Mental est utilisé pour simuler tout ce qui peut faire des dégâts mentaux à distance. C'est en fait une frappe psychique.

Comme il est décrit à la section (2-5-1-2-4), le niveau du blast représente à fois la compétence de son utilisation et le bonus aux dégâts qu'il inflige.

Ainsi, en ce qui concerne le blast Mental on a:

- Attaque: AM + NivC
- Défense = OM + Concentration
- Dégâts= MR + NivC + PM
- Résistance = RM (+ protections mentales éventuelles)

Blast Spirituel: 3 PCP / Niveau

Un blast Spirituel est une attaque Sensorielle ou spirituelle à distance. Il n'y a pas de limite de porté mais il faut pouvoir "voir" sa cible (ou alors pouvoir la localier spirituellement ou astralement (voir "Sens Spécial).

Le blast Mental est utilisé pour simuler tout ce qui peut faire des dégâts spirituels à distance.

Comme il est décrit à la section (2-5-1-2-4), le niveau du blast représente à fois la compétence de son utilisation et le bonus aux dégâts qu'il inflige.

Ainsi, en ce qui concerne le blast Mental on a:

- Attaque: AS + NivC
- Défense = OS + Concentration
- Dégâts= MR + NivC + PS
- Résistance = RS (+ protections Spirituelles éventuelles)

Blast Mystique: 4 PCP / Niveau

Un blast Mystique est l'équivalent à distance de l'attaque de mêlée mystique.

Ainsi, c'est une attaque physique, qui se défend physiquement. Par contre les dégâts physiques résultants sont résistés mentalement (RM) ou spirituellement (RS) par le cible. Il n'y a pas de limite de porté mais il faut pouvoir "voir" sa cible (ou alors pouvoir la localier spirituellement ou astralement (voir "Sens Spécial).

Comme il est décrit à la section (2-5-1-2-4), le niveau du blast représente à fois la compétence de son utilisation et le bonus aux dégâts qu'il inflige.

Ainsi, en ce qui concerne le blast Mystique on a:

- Attaque: AP + NivC
- Défense = OP + Esquive (ou mise à couvert pour les aires d'effet)
- Dégâts= MR + NivC + PP
- Résistance = RS (+ protections Spirituelles éventuelles) Ou RM (+ Protection Mentales éventuelles) selon le cas.

2-5-2-3-1) Avantages spécifiques des Attaques

Les 8 types d'attaques spéciales ci dessus représentent les 8 attaques le plus basiques. Mais vous pouvez personnaliser ses attaques en leur donnant divers avantages. Ces derniers coûtent des PCP indépendamment du coût de l'attaque.

Certains de ses avantage peuvent être pris indifféremment avec des attaques de mêlées ou des blasts, alors que d'autres ne pourront êtres utilisés qu'avec l'un ou l'autre de ses types d'attaques. Si la description ne porte aucune mention particulière, l'avantage peut être utilisé indifféremment avec Attaque de mêlée et avec blasts, sinon, le type d'attaque possible sera indiqué.

Aire d'effet: Don progressif; 1 PCP / Niveau

Blasts uniquement

Chaque niveau de cet avantage donne à l'attaque une aire d'effet de 2m de rayon à partir du point d'impact. La cible principale de l'attaque (celle qui est visée) peut s'en défendre normalement, en esquivant ou se mettant à couvert comme elle le désire. Par contre, les cibles potentielles qui sont dans la zone de l'aire d'effet autour du point d'impact n'ont pas le choix, il leur faut faire une mise à couvert. Les dégâts sont les même pour tous ceux qui se trouvent dans cette zone.

Affecte les incorporels: Don; 2 PCP

Les attaques physiques (de contact ou blast) n'affectent pas les "Incorporels" (voir cette capacité). Grâce à cet avantage, elles le peuvent.

Assommant: Don; 3 PCP

L'attaque provoque un choc tel que la cible peut en être assommée sur le coup. Si la MR de l'attaque est /4, et que l'attaquant ayant cet avantage d'attaque désire assommer sa cible au lieu de lui causer des dégâts, cette dernière doit faire un jet de résistance (Physique, Mental, Sensibilité suivant la nature des dégâts infligés) d'un SD égale au NivC de l'attaque. si elle le rate, elle est assommée pour une duré à la discrétion du Narrateur.

Aura: Don; 2 PCP

Si cet avantage est pris, l'utilisateur peut au début de chaque round décider d'activer ou pas son "Aura". Si tel est le cas, il ne peut plus utiliser l'attaque sous forme d'attaque. pas contre, tout attaquant qui le touche (et donc touche son aura) en subira les dégâts comme s'il avait été touché par l'attaque. on considère alors la MR comme étant nulle.

Se nimber de son aura, est considéré comme l'unique action d'attaque possible du personnage dans ce round, et non pas comme action automatique. Il peut donc se déplacer, se défendre normalement pendant ce round, mais pas attaquer. Le round suivant, l'aura disparaît. Et le personnage à nouveau le choix.

A moins qu ce ne soit complètement illogique, les autres avantages de l'attaque fonctionnent normalement avec aura. (Avec Aire d'effet, par exemple, l'aura aura une aire d'effet centrée sur le personnage; toute cible dans cette zone pourra être affectée.

Joueurs malins

Vous trouverez toujours des petit malins, nimbés de leur aura déclarer quelque chose du genre "je fais rien de spécial, je me jette juste sur le premier ennemi qui passe…c'est pas une attaque ça." Non, mais c'est une action qui nécessite de la volonté, et de la réflexion et du geste. Bref, c'est une action de combat. Qui aura pour effet d'annuler l'aura, mais aussi de ne pas permettre au personnage d'utiliser son attaque spéciale normalement pendant le reste du round

Aveuglante: Don progressif; 2 PCP / Niveau

L'attaque portée est aveuglante. Si elle touche, la cible devra réussir un jet de OS contre un SD égal au NivC de l'attaque pour tenter de ne pas être aveuglé. Si elle rate ce jet, elle subit un malus à tous ses jets de AP, OP, et AS égal à la marge d'échec pour une durée de 1d6 rounds. Bien sur, si le personnage dispose d'une capacité rendant inutile le fait de voir, l n'est pas affecté.

Au choix du joueur, et avec l'accord du Narrateur, cette capacité peut être utilisée pour "aveugler" un autre sens que la vue. Bon ne parlons pas du goût ou de l'odorat, qui n'aurait aucun effet spécial, mais par exemple, aveugler la "perception mentale" d'un télépathe, ou la "vision astrale" d'un chaman réduira ces faculté dans ces domaines de prédilections.

Bonus au touché ou a la défense: Bonus Fixe; 1 PCP

Voir section (2-5-2-1)

Brûlant: Don; 4 PCP

Cet avantage permet de simuler attaque qui donnera une source de dégâts qui durera plusieurs rounds. Cela peut par exemple représenter un jet d'acide, ou une attaque qui enflammera les vêtements de la cible, ou une sorte de "maladie"…

L'attaque brûlante, si elle cause des dégâts à sa cible, causera la perte d'un point de blessure du même type pendant 1D6 rounds, sauf événement extérieur. Par exemple, un personnage enflammé, peut se jeter dans l'eau pour éteindre le flammes etc…

Cône: Don; 2 PCP

Blasts uniquement

Le blast du personnage avec cet avantage frappe toute cible située dans un cône. La pointe de ce dernier est centrée sur le personnage; la base du cône (située à la portée maximum du blast, généralement 500m), fait 100m de large.

Toute cible dans ce cône est potentiellement touchable, par contre, quelque soit la nature de l'attaque, le cône se propage comme un cône de lumière. Ce qui fait que si deux cibles potentielles se tiennent l'une derrière l'autre, celle de derrière n'est pas touchée.

Le jet de défense contre un cône est toujours une "Mise à couvert".

Drain de caractéristique: Don progressif; 3 PCP / Niveau ou 4 PCP / Niveau

- Pour 3 PCP/ niveau, la caractéristique drainée et la caractéristique amplifié est la même.
- Pour 4 PCP / Niveau, elles peuvent être différentes..

Cet avantage permet de drainer une caractéristique. A l'achat de cet avantage, le joueur devra choisir quelle caractéristique il draine (Action physique, opposition sensibilité etc…).

Si l'attaque passe les défenses de la cible, cet avantage peut agir de la façon suivante:

- Chaque niveau de cet avantage donne un malus de -1 à la cible dans la caractéristique concernée. Ce malus n'est pas définitif. La cible récupère lentement, au rythme de 1 niveau de malus par heures. Si se faisant, le malus dépasse le niveau de la cible dans cette caractéristique, cette dernière tombe inconsciente jusqu'à ce qu'elle aie au moins récupéré 1 point dans la caractéristique.

Exemple, un drain de niveau 6 affecte une caractéristique de H4. la cible subit un malus de 6 points, et tombe à -2 dans cette caractéristique. Elle tombe également inconsciente pendant 3 heures, le temps pour elle de revenir à H1 dans cette caractéristique.

- Dans le même temps, chaque niveau de cet avantage donne un bonus de +1 à l'utilisateur dans la caractéristique concernée. Ce bonus durera 1 round par niveau de cet avantage. A la fin de ce temps, la caractéristique du personnage revient à la normale.
- L'utilisateur peut drainer plusieurs cibles ou plusieurs fois la même cible. Par contre, le bonus ainsi acquis ne pourra se cumuler. Le maximum de bonus ainsi acquis sera donc toujours égal au niveau de cet

avantage. la durée pendant laquelle le bonus sera effectif elle sera toujours comptée à partir du dernier drain opéré.

Dans les deux cas, le Niveau Maximal de cet avantage est de 10.

Drain de Santé: Don progressif; 6 PCP / Niveau ou 8 PCP / Niveau

Cet avantage permet de drainer des points de santé d'une cible. Si l'attaque passe les défenses de la cible, cet avantage peut prendre effet. L'attaque n'a pas besoin de causer des dégâts pour que le drain puisse prendre effet.

Si cette attaque possède la Limitation "Pas de dégâts", l'attaque n'en infligera pas, par contre, on calculera quand même les dégâts juste pour savoir si l'attaque passe les défenses de la cible.

Si telle est le as, le drain fonctionne de la façon suivante:

- La cible perd 1 point de santé par niveau de cet avantage en commençant par les points de blessure légères. Si se faisant, la cible perd son ou ses points de blessures mortelles, elle tombe meurt normalement. Si elle ne meurt pas, elle récupèrera ses points perdus au rythme de guérison normal.
- L'utilisateur lui gagne autant de points de santé que la cible n'en a perdus. Ceci peut lui permettre de guérir instantanément (et définitivement) des blessures qu'il a déjà subit quel qu'en soit le niveau.
- Chaque tranche ferme de 2 point drainés restant deviennent des points de santé "virtuels". Ce point pourront être utilisés pour guérir tout type de blessures postérieures. Le personnage ne pourra avoir un nombre total de points de santé virtuels supérieur au niveau de cet avantage, et ce, quel que soit le nombre de drain qu'il opère.
- Ses points virtuels existent pendant 1 round par niveau de cet avantage. En cas de plusieurs drains successifs, ce temps est toujours compté à partir du dernier drain opéré.

Pour 6 PCP / Niveau, l'avantage fonctionne comme indiqué dans cette description.

Pour 8 PCP/ Niveaux, l'avantage draine des points de vie, mais ils augmente une caractéristique au choix du personnage à l'achat de l'avantage suivant les règles de l'avantage "drain de caractéristiques" ci dessus.

- Dans les deux cas, le Niveau Maximal de cet avantage est de 10.

Entravement Physique: Don; 4 PCP

L'attaque provoque entravement ou une immobilisation de la cible. Si la MR de l'attaque est /3, et que l'attaquant ayant cet avantage d'attaque désire entraver sa cible au lieu de lui causer des dégâts, cette dernière doit faire un jet de OP d'un SD égal au NivC + MR de l'attaque. Si elle le rate, elle est entravée / immobilisée pour une durée d'une minute par NivC. Chaque minute, la cible entravée peut tenter un jet de PP contre un SD égal au NivC de l'attaque ou au PP de l'attaquant (suivant le plus fort) pour se libérer.

Une cible entravée physiquement ne peut plus agir physiquement; mais le peut mentalement ou spirituellement.

Entravement mental: Don 7 PCP

L'attaque provoque entravement ou une immobilisation de la cible. Si la MR de l'attaque est /3, et que l'attaquant ayant cet avantage d'attaque désire entraver sa cible au lieu de lui causer des dégâts, cette dernière doit faire un jet de OM d'un SD égal au NivC + MR de l'attaque. Si elle le rate, elle est entravée / immobilisée pour une durée d'une minute par NivC. Chaque minute, la cible entravée peut tenter un jet de PM contre un SD égal au NivC de l'attaque ou au PM de l'attaquant (suivant le plus fort) pour se libérer.

Une cible entravée Mentalement ne peut plus agir ni mentalement (sauf pour tenter de se libérer) ni physiquement (elle ne peut peux plus décider d'agir) mais le peut spirituellement.

Entravement Spirituel: Don; 10PCP

L'attaque provoque entravement ou une immobilisation de la cible. Si la MR de l'attaque est /3, et que l'attaquant ayant cet avantage d'attaque désire entraver sa cible au lieu de lui causer des dégâts, cette dernière doit faire un jet de OS d'un SD égal au NivC + MR de l'attaque. Si elle le rate, elle est entravée / immobilisée pour une durée d'une minute par NivC. Chaque minute, la cible entravée peut tenter un jet de PS contre un SD égal au NivC de l'attaque ou au PS de l'attaquant (suivant le plus fort) pour se libérer.

Une cible entravée Spirituellement ne peut plus agir ni Spirituellement (sauf pour tenter de se libérer) ni mentalement (elle n'a plus la volonté de penser) ni physiquement (elle ne peut peux plus décider d'agir). Bref, elle peut plus rien faire

Fend l'air: Don progressif ; 1 PCP / Niveau

Attaque de mêlée uniquement

Fend l'air permet à une attaque au contact de littéralement "fendre l'air" jusqu'à sa cible. Ainsi, elle devient donc une attaque à distance d'une portée de 20m par niveau de cette capacité. Elle possède donc ainsi (a part la portée) toutes les capacités d'un blast, et peut à partir de la bénéficier de tous les avantages réservés aux blast, avec les deux seules limite suivante:

- Elle ne peut bénéficier le l'avantage longue portée et de la limite courte portée.

- La somme des niveaux des avantages réservés aux blast qu'elle peut prendre, ne peut dépasser le niveau de cet avantage.

Exemple: une attaque au contact avec l'avantage fend l'air au niveau 5, à une porté de 50 m. de plus, elle peut bénéficier par exemple de l'avantage "Fend l'Ether"; "Cône" et "Aire d'effet" niv 3, ces trois derniers avantages ayant un e somme de niveaux de 5.

Fend l'éther : Don; 6 PCP

Blast uniquement

Normalement un blast affectera la cible ou le premier obstacle qu'il rencontrera. Avec Fend l'Ether, le blast affectera toute cible potentielle située sur la ligne séparant le personnage de se cible, et ce, sur une distance égale à la portée du blast. Combinée avec "cône" le blast affectera tout sur la zone du cône!

Guidée: Don Progressif; 2 PCP / Niveau

Blast uniquement

Avec cet avantage, un tir raté ne l'est pas forcément. Le round suivant celui ou le blast à été tiré (et avait raté sa cible), ce dernier revient un peu comme un missile à tête chercheuse sur sa cible. Et attaquera cette dernière à nouveau. Le jet d'attaque est le même que le jet initial (qui avait raté) +2. Ce guidage ne coûte aucune action de la part du personnage; on considère que le blast lancé se dirige tout seul, sans intervention du personnage.

Le guidage ne peut prendre pour cible qu'une cible "visible" par l'attaquant au moment où il lance son blast. D'autre part, le guidage ne contourne pas les obstacles. Il prendra toujours la ligne droite entre le blast et sa cible. Ainsi, si une cible cache derrière un arbre, le blast guidé affectera l'arbre. (a moins d'avoir les avantages "Fend l'Ether ou Indirecte)

Chaque niveau de ce don fait durer le guidage un round; ainsi, un guidage de niveau 4 offrira 4 chances supplémentaires de toucher une cible.

Il est à noté que si une cible est "poursuivie" par un guidage et subit dans le même round une autre attaque, elle est considérée comme se défendant contre plusieurs attaques simultanées et en subira les malus correspondants (voir section 5-4-4).

Niveau Maximal: 5

Incurable: Don; 3 PCP

Avec cet avantage, les dégâts causés par l'attaque ne peuvent être guéris par des moyens habituels (Médecine normale, premiers soins etc…). le joueur, en accord avec le Narrateur doivent définir un moyen rare mais existant et accessible qui permet de guérir les blessures causée par l'attaque jouissant de cet avantage. Exemple: la magie dans les univers médiévaux fantastiques, les cuves de régénération dans les univers high-tech etc….

Par contre, la capacité de régénération possédée éventuellement par le personnage marche toujours.

Indirecte: Don; 2 PCP

Blasts uniquement

Avec cet avantage, le blast ne se dirige plus en ligne droite vers sa cible. Il peut contourner les obstacles pour atteindre sa cible. Par contre le tireur doit avoir ou se trouve sa cible et par quel chemin il est possible pour le blast de l'atteindre. Pour une cible cachée derrière un arbre par exemple, le blast en fait aura pour cible un point précis derrière l'arbre. si entre-temps la cible s'est déplacé sans que le tireur ne la voie, elle ne sera pas touchée (et n'aura d'ailleurs même pas à se défendre contre cette attaque), des moyens de localisation pouvant être obtenus avec certains "Sens spéciaux" peut palier à ce problème…

Irritant: Don progressif; 2 PCP/ niveau

Si l'attaque fait des dégâts à la cible, cette dernière, a cause de l'irritation (qui peut être un effet de poil à gratter ou un "brouillage mentale" etc..) subira un malus de 1 par niveau de cet avantage à ses actions physiques pendant les 1D6 rounds suivant, a cause de la gêne occasionnée. Cette durée de 1D6 est toujours prise en compte à partir du de la dernière attaque ayant causé une irritation.

- Niveau Maximal: 5

Lié à une autre Capacité: Don; Var PCP

Grâce à cet avantage, le personnage peut lier son attaque à une autre capacité qu'il possède. Ainsi, en plus des effets normaux de son attaque, s'ajoutent les effets de cette autre capacité qu'il possède.

La capacité liée agit normalement et ses règles de fonctionnement habituelles sont respectées.

Le coût de cet avantage, est égal à au coût fixe ou au coût par niveau de la capacité liée.

Exemple: le Personnage de Yannick, qui possède la capacité d'illusion décide de lier son attaque spéciale à cette capacité. Cela lui coûte 2 PCP. Grâce à elle, une cible touchée par son attaque subira également une illusion. Techniquement, cela revient à créer une illusion qui fait des dégâts pour de vrai (ce que ne permet pas normalement la capacité d'illusion) toutefois, la cible aura tout de même droit au jet de défense habituel contre les illusions.

Longue portée: Don progressif; 2PCP

Blasts uniquement

Les blasts ont une portée normale de 500m. (Et pour ceux qui peuvent y aller: 1Km en espace). Grâce à cet avantage, le blast à une plus grande portée. Cette dernière est multipliée par 10 pour chaque niveau de cet avantage.

Niveau	Porté	Portée spatiale
1	5 Km	10 Km
2	50 Km	100 Km
3	500 Km	1 000 Km
4	5 000 Km	10 000 Km
5	10 000 Km	100 000 Km

Il est à noté que le temps mis par le blast pour atteindre sa cible reste le même quelque soit la distance qui sépare le tireur de sa cible. C'est quasi instantané. Une cible à 10 000 Km qui se fait tirer dessus esquive dans le même round…

- Niveau Maximal: 10

Multi frappe: Don Progressif; 5 PCP / Niveau

Le personnage tire (ou frappe) en rafale; si la cible est blessée, elle subit une perte de 1 point de santé du même type par niveau de cet avantage.

- Niveau maximal: 5

N'utilise pas d'énergie; Spécial

Cet avantage ne peut être pris que si le Narrateur dans sa campagne utilise la règle des points d'Energie. Grâce à ce dernier, le personnage n'utilisera pas d'énergie pour son attaque spéciale.

Cet avantage, s'il doit être pris, doit l'être impérativement à l'achat de l'attaque. pas question de le prendre après.

Le coût de cet avantage est spécial. En fait prendre cet avantage fait coûter l'attaque 2 fois plus cher qu'il ne le devrait.

Exemple un Blast physique coûtera 4 PCP / niveau au lieu de 2.

Non régénérant: Don; 3 PCP

Avec cet avantage, les dégâts causés par l'attaque ne peuvent être guéris que par des moyens habituels ou naturels (Médecine normale, premiers soins etc…). les autres moyens de guérisons, comme la régénération, les potions de soins, la magie, les cuves régénératrices high-tech etc… ne marchent absolument pas.

Pénétration: Don progressif; 1 PCP / Niveau

Chaque niveau de cet avantage permet à l'attaque d'ignorer 1 point de protection de la cible quelque soit sa nature au regard de la nature de l'attaque y compris la caractéristique de résistance de la cible.

Exemple une attaque physique causant un total de dégâts (MR + NivC + PP) de 10 avec "Pénétration" niveau 5 touche une cible avec un champ de force niveau 2, une armure à +2 et une RP de 4. L'attaque ignore 4 points de protection c'est à dire ici le champ de force, l'armure de la cible et 1 point de RP. La cible ne se retrouve donc qu'avec 3 point de RP pour résister à l'attaque, et prend donc 7 points (10-3=7) de dégâts (blessure critique). Sans cet avantage, elle n'aurait causé que 4 points de dégâts (10-2-2-4=2), causant une blessure légère.

Il ne s'agit pas d'un bonus aux dégâts. Si en ignorant des niveaux de protection l'attaque ignore complètement les résistances successives de la cible, les dégâts sont appliqués tel quels et n'on pas de bonus.

Exemple une attaque physique causant un total de dégâts (MR + NivC + PP) de 6 avec "Pénétration" niveau 6 touche une cible avec une armure à +2 et une RP de 3. L'attaque ignore 5 points de protection c'est à dire l'armure de la cible et 3 point de RP. Le dernier point de pénétration est en surplus et perdu. La cible prend donc 6 points de dégâts (blessure grave). Sans cet avantage, elle n'aurait causé que 1 points de dégâts (6-2-3=5), causant une blessure légère.

Piège: Don; 2 PCP

Grâce à cet avantage, l'attaque n'agit pas immédiatement. Au lieu de cela, le personnage pose un "piège", qui se déclenchera quand les conditions définies par lui seront réunies. Ce piège n'a pas de limite d'efficacité dans le temps.

Le personnage fait son jet d'attaque immédiatement; c'est ce dernier qui sera utilisé si le piège est déclenché. De même, les dégâts du piège seront ceux de l'attaque plus la Puissance (Physique, mentale, ou Sensibilité) au moment ou le piège été posé,. Ainsi, si entre-temps le niveau de l'attaque du personnage (et donc les dégâts) a augmenter, celui du piège non.

Exemple: Le personnage de Fabrice qui possède un blast physique de niveau 4 piège une porte. Il décide que le piège se déclenchera à l'ouverture de la porte et que l'attaque frappera celui qui l'ouvre. le jet d'attaque est de 12. Ce jet est retenu par le Narrateur. Le narrateur note également la PM du personnage de Fabrice (qui est de 5) au moment de la mise en place du piège. 10 ans plus tard, un mec ouvre la porte. Bien que le personnage de Fabrice possède maintenant une PM de 8, et un blast de 10, le piège attaquera avec les paramètres d'il y a 10 ans.

Note: le piège ne fonctionnera que sur 1 endroit particulier. Si un personnage veut protéger une zone par exemple, il lui faudra l'avantage "Aire d'effet" pour connaître quelle zone il peut piéger.

Plus puissante; Bonus progressif; 1 PCP / Niveau

L'attaque est plus puissante que ne le laisse supposer son niveau. Elle cause 1 point de dégâts en plus par niveau que ne l'indique le niveau de l'attaque.

Exemple une attaque spéciale de Niveau 5 avec cet avantage au niveau 2 fait des dégâts de +7 au lieu de +5.

Ce don n'est pas cumulable avec "coups puissant".

- Pour des raisons d'équilibre, cette capacité est limitée au niveau 5.

Précis: Bonus fixe; 1 PCP

Voici un exemple particulier de l'avantage "Bonus au touché" plus haut. L'attaque est précise, et gagne un bonus de+2 au touché.

2-5-2-3-2) Limites spécifiques d'attaques

Le personnage, qui désire personnifier son attaque spéciale peut également prendre des limites. Comme leurs noms l'indiquent, les limites limiteront l'attaque spéciale. En contrepartie de chaque limite, l'attaque gagne 1 niveau supplémentaire

Il est à noté que grâce aux limites, une attaque peut dépasser le niveau 10 normalement autorisé.

Exemple: un personnage avec blast Niv 4 donne à ce blast 2 limites. Il se retrouve donc avec un blast Niv 6.

Anti champ

L'attaque ne marche pas si l'utilisateur possède un champ de force activé.

Auto destruction

L'attaque ne peut servir qu'une seule fois et provoque la mort (ou la destruction) de l'utilisateur. Cette limite sert en fait à simuler principalement l'attaque ultime d'un personnage ou la capacité d'auto destruction d'un mécha par exemple.

Cette limite est tellement limitative qu'elle compte comme 5 limites.

Contaminant

L'utilisation de l'attaque provoque un affaiblissement du personnage qui l'utilise. il perd 1 point de santé par utilisation en commençant par les blessures légères.

Cette limite est tellement limitative qu'elle compte comme 2 limites

Concentration

Pour utiliser l'attaque, le personnage devra passer 1 round entier à ce concentrer. Si le personnage agit durant ce round, il devra effectuer un test de concentration pour garder cette dernière et ne pas en perdre le bénéfice. Le SD du Test est de 6 si le personnage ne fait que se déplacer (normalement). Si le personnage fait une action qui nécessite un jet de dés, le SD du test sera le résultat de ce même jet.

L'esquive passive n'est pas considérée comme une action.

Environnement particulier

L'attaque ne fonctionne que dans un environnement particulier. Par exemple, un jet de flamme ne fonctionne qu'en présence d'oxygène…

Cet environnement doit être choisi avec le narrateur. Si l'environnement est rare (espace uniquement), ou très rare (atmosphères de méthane etc…) le Narrateur peut exceptionnellement compter cette limite respectivement comme 2 ou 3 limites.

Faible pénétration

L'attaque pénètre difficilement les protections de la cible. Cette dernière à un bonus "d'armure" de +3

Lent

Attaques physiques uniquement

L'attaque est lente. La cible bénéficie d'un bonus à l'esquive de +2.

Manque de précision

L'attaque manque de précision. L'utilisateur à un malus de 2 pour toucher.

N'affecte qu'un type de cible

Cette limite est utilisée pour simuler des attaques qui n'ont d'effet que sur un type de cible. Une attaque biologique par exemple n'affecte des cibles qui ont des tissus vivants. A l'inverse, on peut imaginer une attaque qui n'affecte que les machines.

Plus le groupe de cible possible est restreint, plus le narrateur peut compter cette limite 1 2 ou 3 limites.

Exemple: une attaque biologique, compte comme 1 limite. Une attaque qui n'affecte que les humains compte 2 limites, une attaque qui n'affecte que les femmes humaines compte comme 3 limites.

Pas de dégâts

L'attaque ainsi limitée ne cause pas de dégâts. Cette limite ne prend tout son sens que si l'attaque possède un ou plusieurs avantages (comme drain ou entravement etc…)

Cette limite est tellement limitative qu'elle compte comme 2 limites

Portée Courte

Blast uniquement

Cette limite peut être prise plusieurs fois. Chaque fois qu'elle est prise, la portée normale du blast est réduite.

Nombre	Porté	Portée spatiale
1	250m	500m
2	100m	250m
3	50m	100m
4	20m	50m
5	10m	20m

Stoppable

Attaques physiques uniquement

L'attaque, sans être particulièrement lente peut être stoppée. Cela peut simuler des missiles ou ce genre de chose. La cible ou un autre protagoniste sur la trajectoire de l'attaque peut "attaquer" l'attaque. Ce stoppage n'est pas une opposition mais une action standard. Le SD de ce stoppage est égale à la valeur du jet d'attaque. Si le stoppage réussit, aucun dégât (de part et d'autre) n'est causé.

Usage limité

Cet avantage peut être pris plusieurs fois. Chaque fois qu'il est pris, il limite le nombre de fois que le personnage peut utiliser son attaque dans un temps donné.

Bien sur, chaque fois qu'elle est prise, cette limite donne un bonus de+1 au niveau de l'attaque.

Nombre	Limite
1 fois	1 fois par minute
2 fois	1 fois par heure
3 fois	1 fois par jour
4 fois	1 fois par mois
5 fois	1 fois par an

2-5-2-4) Capacités de défense ou de protection

Adaptation: Don; 2 ou 4 PCP

Grâce à cette capacité, le personnage est parfaitement adapté à la vie dans un milieu particulier.

- Pour 2 PCP, ce milieu peur être certes hostile, mais pas forcément mortel; Exemple: les déserts, l'arctique et…
- Pour 4 PCP; le milieu est absolument inadapté à la vie humaine le personnage y vit et y respire par contre normalement: aquatique; atmosphère de méthane, etc…

Art de l'évasion: Don; 4 PCP

Grâce à cette capacité, que possédait le grand Houdini, un personnage ne reste jamais prisonnier bien longtemps. Il réussira toujours à se défaire de ses liens.

- En 1D6 rounds pour les liens les plus habituels (cordes, menottes)
- En 1D6 Minutes si le personnage est ficelé ou entravé avec des liens très performants (chaînes etc…)
- En 1D6 heures si le personnage est entravé avec un truc magique ou high-tech (chaînes en mithril; menottes de plastacier à combinaison vocale…).

Cette capacité marche aussi si le personnage veut enter ou sortir d'un endroit. En lieu et place d'un jet d'effraction. Par contre les critères de temps restent les mêmes. Ainsi, dans un il sera sûrement plus rapide pour un personnage de crocheter une serrure électronique que d'utiliser cette capacité s'il veut entrer ou sortir d'un endroit…

Boomerang: Habileté; 4 PCP/ Niv

Grâce à cette capacité, le personnage jouit d'une protection particulière contre les attaques spéciales. Il peut utiliser cette habileté à la place de tout jet d'esquive, de mise à couvert ou de concentration utilisé en défense pour se soustraire à une attaque. Mieux encore, s'il réussit avec une marge >3, il peut en une action gratuite retourner cette dernière contre son assaillant. Ce dernier devra se défendre contre sa propre attaque, avec son propre jet de toucher. Boomerang doit n'affecte qu'un type d'attaque. Ont peut le prendre contre les Attaques Physique, Mentales ou spirituelles.

Bouclier: Bonus Fixe; 2 PCP

Le personnage peut faire apparaître un bouclier (d'une nature à définir). Ce dernier offre au personnage un bonus de +2 pour ses jets de défenses. De plus, au cas où il se fait toucher quand même, il bénéficie d'un bonus de +2 à sa résistance. Le bouclier peut aussi bien être physique (champ de force, bois etc…) que mental (bouclier mental…) que spirituel (bouclier spirituel…) le personnage doit choisir à l'achat de cette capacité.

Camouflage: Bonus fixe; 1PCP

Le personnage possède une capacité qui le rend plus difficile à détecter. Grâce à cette capacité, il gagne un bonus de +2 à ses jets de discrétion dans une situation particulière à déterminer. Cette situation est à définir avec le Narrateur. Il peut aussi bien s'agir d'une situation géographique (camouflage en forêt….) ou temporelle (la nuit) qu'une situation impliquant l'usage d'un sens unique (à choisir) pour la détection (détection par la vue… l'ouïe etc…)

Exemples: Camouflage type "caméléon" qui n'affecte que la vue… "Cape d'ombre" le personnage est plus discret dans le noir ou les ombres… "sans odeur" le personnage est plus difficile à déceler par l'odorat… "esprit libre" le personnage est plus difficile à "voir" par un perception mentale… "Camouflage Matriciel" un Netrunner est plus difficile à déceler dans la matrice…

Champ de force: Don progressif; 1PCP

Le personnage peut faire apparaître un champ de force qui le protège d'une source dégâts particulière parmi les suivantes: projectiles (y compris missiles); rayons (y compris énergie, lumière, feu…); attaque mentale; attaque sensorielle; attaque spirituelle; armes de contact (physique) (y compris combat à main nues).

Chaque niveau de cette capacité offre au personnage un bonus de +1 pour résister aux dégâts en cause.

A chaque niveau, au lieu de monter la protection du champ de force de +1, le personnage peut choisir à la place un des avantages suivants. (cette liste n'est pas limitative)

- **Autrui**: le personnage peut "projeter" son champ de force et en faire bénéficier une cible à vue
- **Aire** d'effet: un champ de force ne protège normalement qu'un personnage (ou un mécha) et son équipement. Avec cet avantage, le champ de force peut protéger tout personnage (ou mécha) proche de lui de sa taille. Pris une deuxième fois, la portée est de 2 fois sa taille. 3 fois sa taille si pris une troisième fois etc…

Exemple: Un personnage d'une taille de 1m75 protège toute cible à moins de 1m75 de lui. Un géant de 4m protège une cible à moins de 4m de lui. Un Vaisseau spatial de 500m de long peut protéger un autre vaisseau à moins de 500m de lui.

- **Opaque**: les personnages à l'extérieur du champ de force ne voient pas ce qui si passe
- **Annulation**: si le champ de force entre en contact avec un autre champ de force protégeant de la même source de dégâts, et qu'il offre une meilleur protection que ce dernier, l'autre champ est désactivé.
- **Anti éthéré**: normalement, un champ de force peut être pénétré par des créatures éthérés. Avec cet avantage, il ne peut plus l'être.

Cette liste n'est pas limitative…

Le champ de force doit être activé (action automatique) pour fonctionner.

La protection offerte par le champ de force, est la première à être déduite des dégâts subits par le personnage. si les dégâts passent cette protection (par exemple si un champ à +4 suit des dégâts de 5 ou plus), la valeur de protection du champ de force est réduite temporairement de 1 point (passe par exemple de +4 à +3). Cette réduction de puissance se produira à chaque fois que le champ de force est surpassé, jusqu'à arriver à une protection de 0 auquel cas il est immédiatement désactivé.

Ces points de protection perdus ne se régénèrent que si le champ de force est désactivé. Il se régénère au rythme de 1 point par round de désactivation.

Contre mesures: Don progressif; 1 PCP / Niv

Cette capacité permet de lâcher des contre mesures qui vont perturber une attaque. Leur nature est laissée à la discrétion du Joueur en accord avec le Narrateur. Toujours est-il que chaque niveau de cette capacité donne au personnage 1 contre mesure par scène de combat. Un personnage avec 5 niveaux possède peut donc utiliser 5 contre mesures dans une scène de combat.

Chaque contre mesure offre ponctuellement au personnage un bonus de +2 au jet de défense.

Dans une optique plus "paranormale", et au choix du joueur, cette capacité peut être définie comme affectant des attaques mentales ou spirituelles….

Endurance à une substance: Bonus Fixe; 1 PCP

Le personnage est particulièrement endurant à une substance (alcool, drogue, sérum de vérité…) à choisir. Cette capacité donne un bonus de +2 pour résister aux effets de cette substance. (Voir section 5-5-2)

Immunité: Don; 10 PCP

Le personnage est immunisé contre une source de dégâts particulière. Au choix: Physique, Mentale; Spirituelle; Mystique.

Cette capacité ne peut être prise qu'une seule fois par personnage et bien sur que contre une seule source de dégâts.

Note au Narrateurs : Au vu du déséquilibre que cette capacité peut engendrer, il est fortement conseillé au Narrateur de bien réfléchir au fait de l'autoriser ou pas dans a campagne.

Immunité à un effet d'attaque spécial: Don; 5 PCP

Le personnage est immunisé à un des avantages des capacités d'attaques.

Il convient d'être logique dans le choix de l'immunité. un personnage peut très bien être immunisé à l'avantage "Incurable", mais pas à "lié à une capacité" ou à "n'utilise pas d'énergie".

Exemple: un personnage immunisé à l'avantage "Aire d'effet", ne souffrira aucunement s'il se trouve dans l'aire d'effet de l'attaque équipée de cet avantage.

De même, si l'attaque provoque par exemple un entravement et que le personnage est immunisé à l'effet d'entravement, il n'en est pas affecté.

Imperceptible: don; Var

Grâce à cette capacité, le personnage ne peut être perçus par un sens à choisir. Le coût varie en fonction du sens affecté.

- **Vue (invisible): 8 PCP**: Cette capacité doit être déclenchée. Il n'y a aucune limite de temps à son utilisation. Par contre, elle demande un minimum de concentration. Ce qui fait qu'un personnage inconscient redevint visible. Le personnage ne peut être vu; cette imperceptibilité affecte toutes les capacité de sens basées sur la vue. Ainsi, si un personnage à "Vision des Infrarouges" il ne Véra pas un personnage invisible. Par contre, un personnage avec "combat aveugle" ne sera pas affecté. Cette capacité offre au personnage un bonus de +5 en discrétion ou des compétences liées (tout simplement parce que la vue n'est pas le seul élément entrant en compte dans la discrétion). En combat, il reste indétectable tant qu'il n'attaque pas. S'il décide d'attaquer, il a un bonus de +5 du à la "surprise" puis, il redevient visible. Si une attaque spéciale est prise avec l'avantage "lié à cette capacité", le personnage invisible peut utiliser cette attaque en étant invisible il gagne alors un bonus de +2 pour attaquer et un bonus de -5 pour se défendre. Si par un moyen ou un autre (perception de la vie, combat aveugle, sens cibleur, sens radar…) un personnage peut déceler le personnage invisible, ce dernier n'a aucun bonus. Etant invisible, tout équipement ou personne qu'il peut porter peut le devenir à son contact.
- **Touché (éthéré): 10 PCP**: Cette capacité doit être déclenchée. Le personnage n'a pas de substance physique. En tant que tel, il n'est pas affecté par le monde physique, mais ne peut pas l'affecter non plus. Il ne peut même pas utiliser ses attaques physiques a moins qu'elles ne soient "liées à cette capacité". Il peut passer à travers les murs. Balles et coups de poings lui passent au travers. Le personnage doit choisir un matériau relativement commun au travers duquel il ne peut pas passer. De même, les armes ou munition faites avec ce matériau l'affectent normalement. Etant Ethéré, tout équipement ou personne qu'il peut porter peut le devenir à son contact.
- **Ouie (Silencieux): 4 PCP**. Cette capacité doit être déclenchée. Le personnage utilisant cette capacité gagne un bonus de discrétion de +5. Cette capacité affecte tous les sens basés sur le son. Ainsi, un personnage avec "ouïe infra sonique" n'entendra pas plus le personnage qu'un autre. Etant Silencieux, tout équipement ou personne qu'il peut porter peut le devenir à son contact.
- **Odorat (sans odeurs): 4 PCP**. Le personnage n'a pas d'odeur. il est donc imperceptible à tout sens utilisant l'odorat, ce qui procure suivant les cas un bonus de +5 ou un malus de -5
- **Goût? 1PCP**: le personnage est imperceptible au goût, mais cela ne lui servira vraiment que s'il doit être mangé… Au Narrateur de décider dans quelle autre mesure ceci peut être un avantage.
- **Mentalement**: **10 PCP**. Le personnage ne peut être perçu par des moyens mentaux
- **Astralement**: **10 PCP**. Le personnage ne peut être perçu par des moyen spirituels
- **Magiquement**: **10 PCP**. Le personnage ne peut être perçus par ceux qui détectent la magie (bien sur cela n'est utile que pour un personnage magicien ou pour une créature magique)

Insensible à la peur: Don; 3 PCP

Le personnage ne connaît pas la peur. Il est également immunisé à la capacité spéciale "Provoque la peur"

Insensible à la terreur: Don; 4 PCP

Le personnage ne connaît ni la peur, ni la terreur. Il est également immunisé aux capacités spéciales "Provoque la peur" et "Provoque la terreur"

Protection mystique: Habileté; 3 PCP / Niv

Avec cette capacité, un personnage peut interdire l'accès à une zone aux créatures d'origine astrale ou abyssales (en clair, aux fantômes et autres esprits, et aux démons). Cette protection peut prendre deux forme, en fonction de ce que le personnage désire protéger.

Protection d'un bâtiment: Pour protéger un bâtiment, le personnage devra "invoquer" son pouvoir sur chaque entrée et sortie "humaine" du bâtiment. Pas besoin par exemple de protéger les trous de souris etc… Par contre, toute fenêtre, lucarne, porte, et même celle de la cave devront être ainsi protégées.

Protection d'une zone: Cercle de protection: Le personnage trace sur le sol, un cercle de protection. Suivant les univers ou les MJ ou même les désires du joueur, cela peut très bien être un pentagramme tracé avec du sang de poulet ou d'une vierge, ou un simple cercle tracé à la craie ou avec du sel… Par contre, la méthode doit être définie une fois pour toute. Et validée par le Narrateur Ce cercle devra faire au minimum 1m de rayon, et au maximum un rayon en mètre égal au niveau de l'habileté du personnage.

Quelque soit la barrière choisie elle fonctionne dans les deux sens. Un personnage peut s'en servir aussi bien pour empêcher une entité mystique d'entrer dans la zone que pour l'empêcher de sortir de la zone (ce qui implique ladite entité y soit déjà).

La protection aura une "Puissance" égale à un jet de PS + NivC. Cette puissance servira de seuil de difficulté à un jet de PS + concentration de l'entité désirant passer la barrière.

Une entité désirant passer la barrière peut tenter 3 fois l'opération. Chaque échec lui inflige des dégâts égaux à sa marge d'échec sans possibilité de les réduire par sa Résistance ou une quelconque armure Spirituelle. Si l'entité réussit, elle prend directement une blessure grave, mais passe. La protection Mystique est alors annulée pour cette entité uniquement. Si elle échoue trois fois à passer, la protection est à jamais efficace contre cette entité, et chaque fois qu'elle la "touchera", non seulement elle ne pourra pas entrer, mais subira automatiquement une blessure Grave sans possibilité de réduction de dégâts par Résistance ou Armure spirituelle etc...

La barrière est également efficace contre les personnages sous forme astrale ou éthérée, ou même invisible. La capacité "Imperceptible à la perception spirituelle" donne à l'entité qui la possède un bonus de +2 pour passer la barrière.

Réincarnation: Don; 7 PCP

Si le personnage avec cette capacité meurt, il peut se réincarner. Il se réincarne au bout de 1D6 mois dans le corps d'un nouveau né. (et pourra éventuellement participer au prochain chapitre ou à la prochaine campagne)

Régénération: Don Progressif; 3 PCP / Niveau

Cette capacité permet à un personnage de guérir rapidement de ses blessures. Si cette capacité est attribuée à un mécha, cela simule une faculté "d'auto réparation".

Cette capacité permet à un personnage de régénérer 1 point de blessure par round. Le niveau de la capacité définira le type de blessure maximal que le personnage peut régénérer.

Niveau 1	Blessures Légères
Niveau 2	Blessures Moyennes
Niveau 3	Blessures Graves
Niveau 4	Blessures Critiques
Niveau 5	Blessures Mortelles

La régénération se produit toujours à la fin de chaque round, et pas en cours de round.

Suivant son niveau, le personnage régénèrera simultanément 1 point de chaque niveau accessible par round.

Par Exemple, si dans un round, un personnage perd 2 blessure légère, une blessure grave et une blessures critique, et qu'il possède Régénération au niveau 4, il régénèrera à la fin du round 1 blessure critique, 1 blessure grave et une blessure légère.

Note: avec un pouvoir de régénération au niveau 5, le personnage est pratiquement immortel. Cependant, il ne peut quand même régénérer qu'un point par round. S'il en perd (par l'intermédiaire de capacités spéciales d'attaques) plus de 1 dans un round, il peut quand même mourir. Dans ce cas, cette "mort" n'est pas définitive. Avec ce pouvoir au niveau 5, il ne restera "mort" que pendant 1 ou deux scènes, ou suivant la volonté du Narrateur. Seul une destruction complète (brûlé ou plongé dans de l'acide), ou le prélèvement d'un organe important (décapité etc..) le fera mourir effectivement et définitivement.

Résistance aux dégâts physiques / Armure: Bonus Progressif; 1PCP/ niveau; limité au niveau 10

Le personnage bénéficie d'une forme de protection contre les dégâts physiques qui lui sont infligés. Cette résistance (ou armure) est ajoutée à la caractéristique de RP en ce qui concerne le calcul de la réduction des dégâts qui sont infligés au personnage. Elle est cumulable avec les autres formes de protection physique dont peut bénéficier le personnage.

Cette résistance est censée être toujours disponible, mais doit être activée par le personnage. Elle durera toujours une scène.

On distinguera trois cas d'utilisation de cette capacité

Si la protection est invisible, comme pour le cas ou elle traduit une peau épaisse ou très résistante elle protège 1 point par niveau.

Exemple: Avec un niveau 6 elle protège de 6 points

Si la protection est visible, comme pour le cas d'une armure invoquée ou une métamorphose du personnage (peu qui se transforme en métal etc…) elle protège de 2 + 1 points par niveau

Exemple: Avec un niveau 6 elle protège de 8 points

Si la protection ne protège que contre un type de dégâts (expl contre l'électricité, le feu, l'énergie, les chocs etc…) elle protège de 4 + 1 point par niveau si elle est invisible et de 6 + 1 point par niveau si elle est visible

Exemple: Avec une armure visible de niveau 6 elle protège de 10 points; et avec une armure invisible de niveau 6 elle protège de 12 points

Résistance aux dégâts Mentaux: Bonus progressif; 1 PCP / Niveau; Limité au niveau 10

Le personnage bénéficie d'une forme de protection contre les dégâts mentaux qui lui sont infligés. Cette résistance (ou armure mentale) est ajoutée à la caractéristique de RM en ce qui concerne le calcul de la réduction des dégâts qui sont infligés au personnage. Elle est cumulable avec les autres formes de protection mentale dont peut bénéficier le personnage.

Cette résistance est censée être toujours disponible, mais doit être activée par le personnage. Elle durera toujours une scène.

On distinguera trois cas d'utilisation de cette capacité

Si la protection est invisible, comme pour le cas ou elle traduit simplement une résistance mentale surnaturelle elle protège 1 point par niveau.

Exemple: Avec un niveau 6 elle protège de 6 points

Si la protection est visible, comme pour le cas d'un écran mental visible (type champ de force) ou invocation d'un "casque" ou une métamorphose du personnage elle protège de 2 + 1 points par niveau

Exemple: Avec un niveau 6 elle protège de 8 points

Résistance aux dégâts Spirituels: Bonus progressif; 1 PCP / niveau; Limité au niveau 10

Le personnage bénéficie d'une forme de protection contre les dégâts Spirituels qui lui sont infligés. Cette résistance (ou armure spirituelle) est ajoutée à la caractéristique de RS en ce qui concerne le calcul de la réduction des dégâts qui sont infligés au personnage. Elle est cumulable avec les autres formes de protection spirituelle dont peut bénéficier le personnage.

Cette résistance est censée être toujours disponible, mais doit être activée par le personnage. Elle durera toujours une scène.

On distinguera trois cas d'utilisation de cette capacité

Si la protection est invisible, comme pour le cas ou elle traduit simplement une résistance spirituelle surnaturelle elle protège 1 point par niveau.

Exemple: Avec un niveau 6 elle protège de 6 points

Si la protection est visible, comme pour le cas d'un écran spirituel visible (type champ de force) ou invocation d'un "armure" ou une métamorphose du personnage elle protège de 2 + 1 points par niveau

Exemple: Avec un niveau 6 elle protège de 8 points

2-5-2-5) Capacités de mouvement

Chute de chat: Don progressif; 1 PCP / Niveau

Le personnage peut tomber d'une hauteur de 2 m / niveau sans se faire mal. Ceci s'ajoute à l'encaissement normal d'une chute qui est de 2 m par niveau de RP. Chaque mètre supplémentaire donne un seuil de difficulté de 1 pour un jet de OP+ athlétisme visant à limiter les débats de la chute. Si l'action est réussie, le personnage ne souffre aucun dégât. Sinon, il subit les dégâts normaux d'une chute.

Exemple: Un personnage avec une RP de 4 et la capacité de chute de chat au niveau 5 peut tomber de 18 m sans encombres. S'il tombe de 24m, il devra réussir un jet de OP + Athlétisme avec un SD de 6. si ce jet est raté il perdra 6 points de BL soit 5 Blessure Légères + 1 Blessure Moyenne

Déplacement Aquatique: Don; 1 PCP

Le personnage peut nager à une vitesse de 5 Km / h de façon constante sans se fatiguer. En s'épuisant pendant une scène, il peut nager à 10 Km / H. Il est possible d'augmenter cette vitesse avec la capacité "Super Vitesse" liée à ce mode de déplacement.

Déplacement sous marin: Don; 2 PCP

Le personnage peut nager sous l'eau à une vitesse de 5 Km / h de façon constante sans se fatiguer. En s'épuisant pendant une scène, il peut nager à 10 Km / H. Il est possible d'augmenter cette vitesse avec la capacité "Super Vitesse" liée à ce mode de déplacement.

Cette capacité comprend également la possibilité de vivre dans l'eau à une profondeur n'excédant pas 100m

Enfant de la Nature: Don; 1 PCP

Le personnage se choisit un milieu naturel ou le déplacement peut être limité (Marais, déserts, neige, forêt, montagnes etc.…) dans ce milieu choisi, le personnage n'est jamais gêné, ni ralenti quand il se déplace.

Marche sur les murs: Don; 2 PCP

Le personnage est "Adhésif" il se comporte sur les surfaces verticales ou "tête en bas" comme s'il était sur la terre ferme. Cette capacité ne présage cependant rien de la solidité de la structure sur laquelle il se déplace. Si le plafond n'est pas assez solide pour le porter, il tombera.

Pied léger: Don; 1PCP

Le personnage ne laisse pas de traces physiques de son passage quand il marche. Il ne peut donc pas être "pisté" par des moyens visuels.

Projection astrale: Don; 6 PCP

Avec cette capacité, le personnage peut se mettre en transe et "sortir" de son corps sous forme astrale. Sous cette forme il est éthéré mais reste visible (bien que translucide). Il ne peut affecter le monde physique, et c'est réciproque. Il peut passer à travers les murs. Il peut utiliser normalement ses capacités mentales ou spirituelles, et n'est vulnérable qu'à des attaque de ces types (mentales ou spirituelles). Quand le personnage se projette astralement, il bénéficie automatiquement de la perception astrale. Sous cette forme, le personnage évolue en même temps dans l'espace astral et l'espace physique. Ainsi, il n'a aucune limite de distance quand à sa capacité de déplacement. Il peut se rendre instantanément dans n'importe quel endroit qu'il connaît. Par contre il devra "parcourir" le chemin menant à un endroit qu'il ne connaît pas à sa vitesse de déplacent physique normale.

Sous cette forme, le corps du personnage reste à l'endroit ou ce dernier l'a laissé, semblant être plongé dans un profond sommeil. Si le corps du personnage est attaque (et blessé) physiquement, son esprit réintègre immédiatement son corps.

Sous forme astrale, un "fil d'argent" relie le corps astral et le corps physique du personnage. Ce dernier n'est visible que grâce à une perception astrale. Ce fil peut être tranché par une attaque spirituelle uniquement (encore faut-il pouvoir le voir). Il a toujours une résistance égale à la RS du personnage; par contre il suffit qu'une blessure légère lui soit porté pour que le fil soit tranché.

Si tel est le cas, le personnage n'est plus relié à son corps. Ce dernier, privé d'âme commencera à dépérir et à mourir. Il perdra 1 point de santé par heure en commençant par les blessures légères (ainsi, il faudra généralement 15 heures pour que le corps meurt). Quand le corps meurt, le personnage meurt aussi. Chaque heure, le personnage pourra tenter un jet d'AS + Concentration avec une difficulté de 10 pour réintégrer son corps.

A partir du moment ou le Fil est coupé et jusqu'à ce que le corps meurt ou est réintégré par le personnage, le corps peut être possédé (à l'appréciation du Narrateur) par une autre entité astrale en quête d'un corps (âme en peine, fantôme, etc…). Pour intégrer un corps qui n'est pas le sien, une entité doit réussir un jet de AS contre l'OS du personnage. Au moment ou cela se produit, le personnage à droit à un jet de AS contre l'OS de l'opportun pour limiter dans le temps ce vol de corps. En cas de jet réussit, l'entité ne pourra bénéficier du corps que pendant MR heures avant d'en être expulsé. Si le jet est raté, le personnage meurt immédiatement.

Le corps possédé cesse de dépérir et commence à guérir normalement. L'entité qui possède le corps bénéficie de toutes ces caractéristiques et compétences physiques, mais d'aucune des capacités spéciales du personnage (physiques ou mentales) a moins qu'elles ne proviennent d'un équipement qui se trouve sur le personnage.

Super Saut: Don progressif; 2 PCP / Niveau

Le personnage à la capacité de sauter tant en longueur qu'en hauteur à des distances fantastiques. Cela peut aussi bien provenir de l'utilisation d'un jet pack que des puissants muscles des jambes du personnage.

Le fait d'utiliser cette capacité comme mode d'attaque revient à créer une attaque spéciale liée à cette capacité de super saut.

Niveau	Hauteur	Longueur
1	2m	8m
2	4m	16m
3	8m	32m
5	16m	64m
6	32m	125m
7	64m	250m
8	125m	500m
9	250m	1 Km
10	500m	2 Km
+1	x2	x2

Super vitesse: Don progressif; 2 PCP / niveau

Super Vitesse s'applique impérativement faire référence à un des modes de déplacement possédés par le personnage. Si ce dernier ne possède pas de déplacement spécial, elle s'applique à la course par défaut. Les modes de déplacements pouvant bénéficier de la super vitesse son: Déplacement Aquatique; Déplacement Sous marin; Vol; Vol Spatial; Tunnelier.

Cette capacité doit être prise un fois par mode de déplacement voulu.

Le tableau ci-dessous représente la vitesse maximale que le personnage peut atteindre en fonction du niveau de la capacité Super Vitesse et du mode de déplacement auquel elle est affectée.

NivC	Aquatique / Sous marin	Course	Vol	Vol Spatial	Tunnelier
1	10 Km/h	40 Km/h	10 Km/h	Mach 15	10 Km/h
2	20 Km/h	80 Km/h	20 Km/h	Mach 30***	20 Km/h
3	40 Km/h	160 Km/h	40 Km/h	Mach 60	40 Km/h
4	80 Km/h	320 Km/h	80 Km/h	Mach 120	80 Km/h
5	160 Km/h	640 Km/h	160 Km/h	Mach 240	160 Km/h
6	320 Km/h	Mach 1	320 Km/h	Mach 500	320 Km/h
7	640 Km/h	Mach 2	640 Km/h	Mach 1000	640 Km/h
8	Mach 1	Mach 4	Mach 1	Mach 2000	**
9	Mach 2	Mach 8	Mach 2	Mach 4000	
10	Mach 4	Mach 16	Mach 4	Mach 8000	
11	**	Mach 32	Mach 8	Mach 15000	
12		Mach 64	Mach 16	Mach 30000	
13		Mach 125	Mach 32	Mach 60000	
14		Mach 250	Mach 64	C *	
15		Mach 500	Mach 125	**	
16		Mach 1000	Mach 250		
17		Mach 5 000	Mach 500		
18		Mach 10 000	Mach 1000		
19		Mach 50 000	Mach 5 000		
20		C *	Mach 10 000		
21		**	Mach 50 000		
22			C *		

** C= Vitesse de la Lumière (# 300 000 Km/s) vitesse maximale théorique. Théoriquement, se déplacer à cette vitesse entraîne divers effets liés à l'écoulement du temps notamment etc... Ses effets ne sont pas pris en compte dans 5 DMAX, mais le Narrateur peu les inclure s'il le désire (et s'il s'y connaît, ce qui n'est quand même pas le cas de tous le monde; et puis ce n'est qu'un jeu, pas un cours de physique relativiste)*

*** Nous avons considéré que ces vitesses représentaient un maximum acceptable dans les milieux concernés, mais le Narrateur est libre de permettre d'aller plus vite.*

****: # vitesse de libération de l'attraction terrestre*

Note: Rien n'est dit ici en ce qui concerne les effets "secondaire" liés à un déplacement à super vitesse, concernant notamment la résistance à l'air ou même les déplacements d'air induits. Le Narrateur est libre de rendre "réaliste" ou pas le déplacement à super vitesse. En général, on considère qu'à Mach 3, la chaleur induite par le frottement de l'air fait fondre la plupart des aciers (on appel ça le mur de la chaleur). En tout cas, l'utilisateur de la capacité est considéré pouvoir résister à la friction de l'air (ou de l'eau) quand il utilise sa capacité. Que cette utilisation provoque des tornades ou des raz de marée est laissé à la discrétion du Narrateur. En tout cas c'est.

Téléportation: Don progressif; 5 PCP / Niveau

Cette capacité permet à un personnage de se téléporter, c'est à dire de voyager entre deux points sans avoir à parcourir ce qui sépare ces deux points. Plus le niveau augmente, plus grande est la distance possible. La téléportation est instantanée, mais coûte quand même une action dans le round du personnage. Le tableau suivant indique les distances maximales de la téléportation en fonction du NivC. Le personnage a deux possibilités de distances:

Téléportation sûre: le personnage peut se téléporter sans encombres à la distance indiquée, cette téléportation se fait sans problèmes, mais le personnage doit avoir une idée précise de l'endroit ou il doit arriver

NivC	Téléportation sûre	Téléportation maximale
1	5m	1 Km
2	10m	10 Km
3	100m	100 Km
4	1 Km	1000 Km
5	10 Km	10000 Km
6	100 Km	100000 Km
7	10000 Km	1000000 Km
8	100000 Km	10000000Km
9	1000000 Km	100000000Km
10	n'importe ou	n'importe ou

Tunnelier: Don; 4 PCP

Le personnage avec cette capacité peut se déplacer sous terre (en creusant un tunnel) à une vitesse de 5 Km / Heure.

Initialement, cette capacité ne permet de creuser un tunnel que pour soi, et ce dernier s'effondre derrière le personnage. Si cette capacité est prise une deuxième fois, le tunnel ne s'effondre pas tout de suite. Pris une troisième fois, le tunnel peut être emprunté par trois personnes de front.

Il est possible d'augmenter la vitesse de ce déplacement avec la capacité "Super Vitesse" liée à ce mode de déplacement.

Vol: Don; 1 ou 2 PCP

Le personnage avec cette capacité peut voler en atmosphère à une vitesse de 5Km / H. Pour un coût de 1 PCP le personnage possède des ailes, ce qui en plus de lui poser des problèmes si une aile est touchée, limite son altitude maximale à la moitié de la couche d'atmosphère. Pour 2PCP, le personnage n'a pas d'ailes.

Il est possible d'augmenter la vitesse de ce déplacement avec la capacité "Super Vitesse" liée à ce mode de déplacement.

Vol spatial: Don 3 PCP

Le personnage avec cette capacité peut voler en espace. Cette capacité comprend également les capacités de "respiration" et "survie" en milieu spatial, et la possibilité de voler en atmosphère, mais uniquement pour décoller et atterrir, et sans possibilité de manœuvre complexes. La vitesse de base de ce déplacement est de 500Km/h.

Il est possible d'augmenter la vitesse de ce déplacement avec la capacité "Super Vitesse" liée à ce mode de déplacement.

Voyage dimensionnel: Don progressif; 4 PCP / niveau

Grâce à cette capacité, le personnage peut voyager dans un ou plusieurs dimensions parallèles:

NivC	Dimension accessible
1	1 Dimension physique parallèle. Qui est à définir avec le Narrateur. Il peut s'agir d'un "présent" ou d'un futur alternatif, d'un passé ou d'un autre univers matériel physique
2	toutes les dimensions physiques parallèles
3	une dimension limitrophe: il s'agit des dimensions à cheval entre la sphère physique et une des sphères suivantes1) Astrale; 2) Abysses
4	Une autre sphère; y compris la sphères limitrophes. Le choix se fait entre Astral et Abysses
5	dans le Shakalava entier: il s'agit de la réunion des 3 sphères (physique, astrale, abysses)

Voyage Interstellaire: Don progressif; 3 PCP / Niveau

Cette capacité permet au personnage ou au mécha qui la possède de voyager entre les planètes ou les systèmes solaires éloignés. Elle comprend également les capacité de "respiration" et "survie dans le milieu spatial et interstellaire, ainsi que la capacité de "Vol spatial" (à 250 Km/h) mais sans possibilité de manœuvres complexes.

Niveau	Vitesse
1	Lent; Système le plus proche en 1 mois
2	Moyen; Système le plus proche en 1 Semaine
3	Rapide; Système le plus proche en 1 jour
4	Très rapide; Système le plus proche en 1 heure
5	Presque instantané; système le plus proche en 1 minute
6	Instantané; partout en 10 seconde environ

2-5-2-6) Capacités Corporelles

Réduction de densité: Don Progressif; 1 PCP / Niveau

Le personnage peut utiliser cette capacité de façon constante et sans concentration tant qu'il reste conscient.

Grâce à cette capacité, le personnage peut réduire la densité de son corps, jusqu'à devenir finalement éthéré.

Chaque niveau de cette capacité réduit la Puissance et la Résistance Physique du personnage, dans le même temps, il devient plus dur de le toucher physiquement: Sa défense passive augmente de 1 point par niveau et il bénéficie d'une "armure" contre les attaques physiques uniquement de 1 Point par niveau.

Avec une densité réduite, il devient de plus en plus difficile pour le personnage d'affecter le monde matériel. A chaque fois qu'il désire le faire, il devra réussir un jet de PP (mise a jour avec cette capacité) d'une Difficulté de 6.

Suivant son niveau, le personnage pourra traverser des substances matérielles plus ou moins importantes. On distinguera 3 type de matériaux: Les matériaux poreux: comme le bois la terre etc…; Les matériaux solides: Comme le béton ou les roches; Les matériaux denses: comme le métal.

Niveau	Poreux	Solide	Dense
1	1 Cm	Na	Na
2	2 Cm	Na	Na
3	4 Cm	Na	Na
4	6 Cm	Na	Na
5	8 Cm	Na	Na
6	10 Cm	1 Cm	Na
7	20 Cm	2 Cm	Na
8	40 Cm	4 Cm	Na
9	60 Cm	6 Cm	Na
10	80 Cm	8 Cm	Na
11	1 m	10 Cm	1 Cm
12	2 m	20 Cm	2 Cm
13	4 m	40 Cm	4 Cm
14	6 m	60 Cm	6 Cm
15	8 m	80 Cm	8 Cm
16	10 m	1 m	10 Cm
17	20 m	2 m	20 Cm
18	40 m	4 m	40 Cm
19	60 m	6 m	60 Cm
20	80 m	8 m	80 Cm
Etc…	Etc…		Etc…

Quelque soit le niveau utilisé de cette capacité, le personnage ne peut, se faisant, baisser sa PP ou sa RP en dessous de Zéro. Si la PP du personnage arrive à 0, il ne peut plus affecter le monde physique. Si la RP du personnage arrive à 0, il devient totalement éthéré. Il peut passer à travers tout matériau sans tenir compte de son niveau il est de plus totalement invulnérable aux attaques physiques.

Exemple: un personnage avec une PP de H4 et une RP de H3 possède réduction de densité au niveau 3. S'il utilise au niveau 2, Sa PP devient H2 et sa RP devient H1. Il bénéficie d'une "armure" de 2,sa défense passive augmente de 2 et doit faire un jet de PP de SD de 5 pour utiliser un objet par exemple. Il peut passer à travers 2 cm de bois ou de terre. S'il utilise son pouvoir à plein potentiel, sa PP devient H1 et sa RP devient 0. Il devient alors totalement invulnérable aux attaques physiques et peut passer à travers tout type et toute taille de matériau, et sa défense passive augmente de 3.

Bien plus tard, ce même personnage a une PP de SH 2, une RP de SH3, et Réduction de densité au niveau 7. A plein potentiel, Sa PP devient de H5, et sa RP passe à L1. Il bénéficie alors d'une défense passive augmentée de 7 et d'une "armure" de 7. il peut passer à travers 20 cm de bois ou de terre et 2 cm de pierre. Son niveau ne lui permet pas de devenir totalement invulnérable aux attaques physiques…

Augmentation de densité: Don Progressif; 2 PCP / Niveau

Le personnage peut utiliser cette capacité de façon constante et sans concentration tant qu'il reste conscient.

Grâce à cette capacité, le personnage peut augmenter la densité de ses tissus. Ainsi, il devient plus lent, mais plus fort et plus résistant.

Chaque niveau de cette capacité réduit son AP de 1 point, mais lui donne +1 en PP et en RP.

Si en utilisant cette capacité l'AP du personnage est réduite à 0, il devient immobilisé, incapable de faire le moindre mouvement.

Membres Supplémentaires: Don Progressif; 1 PCP / Niveau

Grâce à cette capacité, le personnage possède (ou peut se faire pousser) un ou plusieurs membres supplémentaires. Ils peuvent êtres des bras, des tentacules …; et même des cheveux contrôlés; du moment que vous pouvez vous en servir comme membre. Chaque membre possède votre force normale.

Le nombre de membres supplémentaires importe peu; le personnage peut aussi bien en avoir 1 seul que 10.

Le personnage ne bénéficie pas d'attaques supplémentaires à cause de ses membres en plus. Par contre, chaque niveau de ce don donne au personnage un bonus de +1 à ses jets pour les actions de lutes ou d'immobilisation. En lieu et place de cela, le personnage peut avoir un bonus de +1 par niveau pour ses actions mettant en cause son équilibre.

Forme animale; Don; 2 PCP

Grâce à cette capacité, le personnage peut se transformer un animal naturel à choisir; il peut aussi bien s'agir d'un éléphant que d'un lion ou d'une souris. Sous sa forme animale, le personnage possède les caractéristiques normales dudit animal; y comprise ses avantages comme le vol (pour un oiseau) les sens (pour un chien) ou mode d'attaque (venin pour un serpent). Sous forme animale, le personnage garde portant ses caractéristiques mentales et spirituelles normales. Et peut utiliser ses autres capacités non physiques normalement.

Ce don peut être pris plus d'une fois.

La première fois, il permet donc au personnage de se métamorphoser

La deuxième fois, il offre au personnage l'empathie et la communication avec le type d'animal choisit (même sous forme non transformée)

La troisième fois il donne au personnage le control des animaux transformés (voir contrôle mental).

A la discrétion du Narrateur, cette capacité peut ou pas s'accompagner d'une marque physique sur le personnage (par exemple, un personnage avec forme animale (chat) aurait un aspect vaguement félin dans ses mouvements ou dans son apparence…)

Transformation corporelle; Don; 6 PCP

Vous pouvez transformer votre corps en un autre type de matériau ou sous forme d'énergie d'un certain type.. L'acquisition de ce pouvoir vous donne accès à l'une des formes ci dessous. Sous forme transformée, vous bénéficiez de la capacité Adaptation

Forme d'énergie: Vous vous transformez un champ cohérent d'énergie (au look que vous voulez). Sous forme d'énergie, vous êtes considéré comme éthéré (mais totalement visible; voir brillant), et êtes donc invulnérables aux attaque physiques. Vous êtes par contre particulièrement sensible aux attaque auquel votre type d'énergie est vulnérable (feu / eau). Ces dernières vous infligent des dégâts d'un degré supplémentaire.

Forme gazeuse: sous forme gazeuse, vous avez le pouvoir Vol au rang 1, et vous pouvez être porté par le vent à sa vitesse existante. Vous êtes invulnérables aux attaques physiques. Par contre, vous êtes sensibles aux attaques de froid et de vent. Ces dernières vous infligent des dégâts d'un degré supplémentaire.

Forme liquide: Sous cette forme, vous avez toutes les propriétés physiques d'un liquide, mais vous êtes sensible à la chaleur. Ces attaques vous infligent des dégâts d'un degré supplémentaire. Si votre forme liquide est séparée dans plusieurs récipients fermés, vous ne pouvez pas vous réformer.

Elongation; Don Progressif; 1 PCP / niveau

Ce pouvoir vous permet d'étendre vos membres sur une longue distance (5 m par niveau). Toutes les premières attaques au contact que vous portez en utilisant ce pouvoir sont des attaques surprises (avec tous les bénéfices d'une telle attaque). Mais Utiliser des membres beaucoup plus long est difficile. Si votre niveau de pouvoir est supérieur à votre niveau de Combat au contact (mêlée ou corps à corps), vous utiliserez le niveau de combat pour porter cette attaque. S'il est inférieur, vous utiliserez le niveau du pouvoir.

Métamorphose: Don; 4PCP

Ce pouvoir vous permet de changer votre apparence physique pour ressembler à une autre personne ou un objets. Vous pouvez imiter une personne en particulier ou un individus quelconque. Vous gardez votre masse normale sauf à utiliser une autre capacité. Pour duper les autre avec votre métamorphose; faite un jet de AM contre OM de la plus forte des cibles. Cette action ne se fait que lorsque une personne en particulier à des raisons de penser que vous n'êtes pas ce que vous semblez être. Vous gagnez divers "accessoires" liées aux formes choisies, comme des ailes ou des griffes, mais pas le pouvoir de les utiliser correctement. Par exemple, si grâce à ce pouvoir vous vous fêtes pousser des griffes, elles ne donneront aucun bonus pour les dégâts…

Cette capacité peut être prise plusieurs fois pour son même coût. A chaque fois, vous pouvez choisir une des capacités annexes suivantes:

Copier ADN Vous pouvez copier l'ADN de la créature imitée, leurrant les scanners génétiques

Copier l'Empreintes digitales.

Copier l'empreinte rétinienne.

Copier l'Odeur.

Copier la démarche et la gestuelle.

Copier la façon de parler

Réduction; Don progressif; 2 PCP / Niveau

Vous pouvez réduire votre taille, vous devenez donc plus difficile à voir et à toucher, mais votre Force et votre résistance diminuent.

Chaque niveau de cette capacité divise votre taille par 2 , vous donne un bonus de +1 en esquive et en discrétion, mais et réduit votre PP et votre RP de 1 point.

Niveau	Taille*	Malus PP et RP	Bonus discrétion et Esquive
1	Div 2; Env 1m	-1	+1
2	Div 4; Env 50cm	-2	+2
3	Div 8; Env 25 cm	-3	+3
4	Div 16; Env 12 cm	-4	+4
5	Div 30; Env 6 cm	-5	+5

6	Div 60; Env 3 cm	-6	+6
7	Div 120; Env 1 cm	-7	+7
8	Div 250; Env 5mm	-8	+8
9	Div 500; Env 2 mm	-9	+9
10	Div 1000; Env 1 mm	-10	+10
11	Div 2000; Env 0.5 mm	-11	Considéré comme invisible
12	Div 4000; Env 0.2 mm	-12	-
13	Div 8000; Env 0.1 mm	-13	-
14	Div 16000; Taille d'une cellule	-14	-
15	Div 30000; Taille d'un virus	-15	-
16	Div 60000; Taille d'une bactérie	-16	-
17	Div 120000; Taille d'une molécule	-17	-
18	Div 250000; Taille d'un atome	-18	
19	Div 500000; Taille d'un électron	-19	-
20	Div 1 million; Taille d'un photon	-20	

** ce qui compte, c'est le diviseur; les taille données ici sont des exemples pour un personnage de taille humaine normale; un vaisseau spatial de 2 Km qui aurait "réduction" au niveau 10; aurait 2m et non pas 1mm…*

Grandir: Don progressif; 3 PCP / Niv; niveau maximum 10

Vous pouvez augmenter votre taille et votre force, mais vous perdez en agilité. Chaque niveau de cette capacité 1 rang en PP et RP et multiplie votre taille par 2. Mais chaque niveau enlève 1 point à votre AP. Votre AP ne peut descendre en dessous de 0. plus vous êtes grands, plus vous êtes voyants et plus faciles à toucher. Vous pouvez également faire de plus grands pas, mais comme vos mouvements de font plus lentement, finalement cela ne fera que doubler votre vitesse quelque soit le niveau de cette capacité. (par contre vous pouvez enjamber une rivière ce qui vous fait aller quand même beaucoup plus vite qu'un mec qui nage.) la longueur d'une de vos anjambée est normalement égale à environ ½ fois votre taille.

Niveau	Taille*	Bonus RP et PP	Malus Esquive et Discrétion
1	X 2; Env 3.5m	+1	-1
2	X4; Env 7m	+2	-2
3	X 8; Env 15m	+3	-3
4	X 16; Env 30m	+4	-4
5	X 30; Env 60m	+5	-5
6	X 60; Env 120m	+6	-6
7	X 120 Env 250m	+7	-7
8	X 250; Env 500m	+8	-8
9	X 500; Env 1km	+9	-9
10	X 1000; Env 2Km	+10	-10

** ce qui compte, c'est le multiplicateur; les taille données ici sont des exemples pour un personnage de taille humaine normale; un vaisseau spatial de 100 m qui aurait "Grandir" au niveau 10; aurait 100 Km et non pas 2 km…*

Changement instantané; Don; 0PCP

Cette capacité sert surtout aux super héros; elle leur permet de se transformer instantanément (c'est à dire sans avoir à se changer dans une cabine téléphonique) dans son costume de scène. Cela coûte 0 PCP à la discrétion du Narrateur

Super Force: Don progressif; 1PCP / Niv

Ce pouvoir permet au personnage de soulever et lancer des objets comme s'il était plus fort qu'il ne l'est en fait. Chaque niveau de cette capacité donne au personnage un bonus de +1 à sa PP mais uniquement pour connaître ses capacités de levage et de lancer de poids (voir table en annexes). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts à mains nues, ni à tout autre effet autre que celui d'un poids soulevé et éventuellement lancé sur une cible.

2-5-2-7) Capacités Mentales et Spirituelles

Bonus d'énergie (Optionnel): Don progressif; 1 PCP / Niv

Cette capacité n'a d'utilité que si le Narrateur utilise les Points d'Energie dans sa campagne (Voir section 2-6)

Chaque niveau de cette capacité donne au personnage 2 PE supplémentaires. (Voir la section 4-6 pour l'utilisation des PE)

Contrôle Elémentaire ou Contrôle d'énergie: Habileté; 2 PCP / Niv

Cette capacité permet au personnage de manipuler une énergie ou un élément donné. Que se soit l'électricité, l'électromagnétisme, le Feu, l'eau, la Terre, la Lumière, les Ombres, le Froid, le Climat etc.... On entend par "Manipuler" le fait de créer, faire mouvoir, donner une forme, modifier (en puissance ou en étendue) projeter cette source d'énergie ou cet élément. A la création du pouvoir le joueur doit spécifier l'énergie ou l'élément qu'il désire contrôler. Les paramètres d'utilisation dépendent du niveau de cette capacité. Techniquement, il peut permettre de simuler les effets d'un grand nombre d'autres capacités... Un Contrôleur du magnétisme peut par exemple voler, créer un champ de force, ou absorber des dégâts d'origine électromagnétique...par contre, pour attaquer avec cette capacité, le personnage devra la lier à la capacité d'attaque voulue.

Contrôle Mental: Habileté; 3 PCP / Niv

Ce pouvoir vous permet de contrôler l'esprit des autres. Faites un jet de pouvoir moyen opposé à un jet de OM de la cible. En cas de succès, à partir du prochain round, vous gagnez le contrôle mental de la cible. La difficulté de ce pouvoir peut être modifiée par la portée de la cible (voir télépathie), mais vous et votre "marionnette" pouvez ensuite être séparés par toute distance après.

La cible obéit à vos ordres verbaux (ou mentaux si vous avez le pouvoir télépathie aussi) cependant, un jet est demandé à chaque fois qu'un ordre donné vas à l'encontre de la personnalité profonde de la cible. La cible n'est pas consciente d'être contrôlé. Elle agit normalement. Ce pouvoir dure tant que l'utilisateur le veut; cependant, il doit faire un jet de contrôle chaque jour pour maintenir son contrôle. De plus, l'utilisateur ne peut contrôler à la fois plus son niveau de pouvoir fois 2 Cibles.

La difficulté est modifiée comme suit:

La cible aurait pu librement fait cet acte: -2

La cible n'aurait sans doute pas fait cet acte librement: -

La cible n'aurait pas voulu faire cet acte: +1

La cible n'aurais jamais voulu faire cet acte: +2

La cible est fondamentalement opposée à cet acte: +3

Exemple: avec un pouvoir de niveau 5 l'utilisateur ne peut contrôler qu'un maximum de 10 cible à la fois.

Illusions: Habileté; 3 PCP / Niv

Vous pouvez créer des scènes illusoires qui affectent la vue, l'ouïe, ou d'autres sens. Ces images ne sont pas visibles sur des enregistrements vidéo ou quelque chose comme ça. Votre illusion à une aire d'effet suivant la table suivante. Si l'illusion est invoquée dans une pièce de plus petite taille, elle se confond avec les limites de cette pièce.

Niveau	Taille
1	Sphère de 5m de rayon
2	10m de rayon
3	20m de rayon
4	40m de rayon
5	80m de rayon
6	150m de rayon
7	300m de rayon
8	500m de rayon
9	1km de rayon
10	2 km de rayon

Toute personne assistant à l'illusion est affectée si aucun élément extérieur ne vient mettre en doute la scène auquel les personnes assistent.

Si une cible potentielle possède de ce pouvoir, elle a d'office à un jet de OM + Illusion + Concentration contre un jet de AM + Illusion de l'utilisateur.

Posséder un sens spécial (comme par exemple une vision au rayon X ou l'infra vision) permet suivant leur nature soit de dépister l'illusion automatiquement soit sur un jet d'observation opposé au jet de l'illusionniste.

Les éventuels dégâts que peuvent causer une illusion sont eux aussi illusoires. Le personnage perd "virtuellement" de la santé, mais les dégâts encaissés sont toujours résistés par la RM du personnage. Si de ce fait, il arrive à une blessure mortelle, il tombe inconscient.

Vous pouvez également avec 3PCP acheter un des avantages de ce pouvoir suivants:

Illusions holographiques**:** Vous illusions affectent les machines et les senseurs divers aussi bien que les personnes

Vidéo: L'illusion peut être visible sur un enregistrement vidéo

Contrer un Sens spécial: Votre illusion peut leurrer des sens spéciaux comme infra vision … Chaque sens Spécial affecté doit faire l'objet d'un achat de cet avantage. Cet avantage ne peut être pris pour contrer le sens Spécial "Détecter des Illusions".

Post cognition: Habileté; 2 PCP / Niv

Vous pouvez lire / voir le passé d'un objet que vous avez en main ou celui d'une pièce dans laquelle vous vous tenez. Vous pouvez vous repasser le "film" secondes par secondes ou zapper et aller à des "époques" qui vous intéressent. Faisant cela, vous êtes totalement en transe pendant 1 round par scène que choisissez de voir. En fait, vous ne faites pas que voir; vous assistiez à la scène comme si vous étiez l'objet ou la pièce…

La difficulté du jet dépend de la distance dans le temps que vous voulez remonter

SD	Temps
0	Moins de 10 minutes
2	Moins de 30 minutes
4	Moins d'une heure
6	Moins de 4 heures
8	Moins d'un jour
10	Moins d'une semaine
12	Moins d'un mois
15	Moins d'un an
20	moins de 5 ans
25	Moins de 50 ans
30	Moins de 500 ans
35	Moins de 5 000 ans
40	Moins de 50 000 ans
45	Moins de 500 000 ans
50	Moins de 5 millions d'années
55	Moins de 50 millions d'années
60+	Moins de 500 millions d'années

Prémonitions: Habileté; 2 PCP / Niv

Vous Pouvez "Voir le Futur" d'un être que vous connaissez ou d'un pays ou d'un peuple ou d'un bâtiment… mais toujours en mouvement est le futur, donc vous ne pouvez pas être sur que ce que vous voyez se produira; par contre, plus vous fouillez sur une vaste population ou un pays et plus vous allez loin dans le temps, plus cela aura de chances de ce produire.

La difficulté du jet dépend de jusqu'où vous voulez aller explorer le temps… Suivant la Table ci-dessus (Post Cognition).

Télékinésie: Habileté; 2 PCP / Niv

Ce pouvoir vous permet de soulever et déplacer des objets à la force de votre esprit. La force effective exercée est équivalente à celle que vous auriez si vous aviez un niveau de PP(puissance Physique)° égal au niveau de cette capacité. Ainsi, avec un niveau de pouvoir de 5, vous soulevez des objets comme si vous aviez une PP de H5. Ce pouvoir nécessite une concentration constante pour être utilisé; l'utilisateur ne peut donc entreprendre aucune autre action tout en maintenant ce pouvoir actif. Ce pouvoir peut servir à soulever des personnes ou des objets. Lesdits objets peuvent être laissés tombés sur une cible pour lui causer des dégâts, mais dans ce cas, la cible (si elle a conscience du danger) pourra s'écarter en réussissant un simple jet d'esquive Moyen. **Pour attaquer avec ce pouvoir (en balançant des boules de force télékinétique ou une pluie d'objet ciblés sur une victime) il faut lier ce pouvoir à un mode d'attaque.**

Télépathie: Habileté; 2 PCP / Niv

Vous pouvez établir un lien mental avec une personne. Un télépathe peut lire les pensées superficielles sans efforts apparent et sans que la cible ne s'en rende compte. Avec un jet d'habileté, il peut sentir et voir par les sens de la personne contactée. Il peut également parler mentalement à cette personne. La langue n'est jamais un problème.

Pour entrer en communication avec une cible, tout dépend de la distance et des rapports que vous avez avec la cible.

SD	Distance
2	10m
4	100m
6	1 Km
8	10 Km
10	100 Km
12	10000 Km
15	100000 Km

20	1000000 Km
25	1 système solaire
30	Système solaire proche
35	Système solaire éloigné
40	Univers parallèle ou autre dimension

Cette difficulté est modifiée ensuite comme suit:

Personne inconnue	+3
Déjà vue à la télé ou en photo	+2
Déjà rencontrer 1 fois	+1
Rencontré plusieurs fois	0
Bien connu	-1
Déjà entrer en contact	-2

Si la personne est vue "en directe" à moins de 5m par un média quelconque, même s'il elle se trouve à des milliards de Km, la difficulté est de 2.

Si en plus **la cible résiste à cette communication**, on rajoute son OM à cette difficulté. (plus tout pouvoir de résistance utilisable): Si la cible est elle aussi télépathe, elle peut retrancher le niveau de sa télépathie à cette difficulté si elle est consentante.

Affecter un groupe de personnes: on suit la règle des attaques multiples page.

Lecture des pensées: Avec un jet de pouvoir (AM + Niveau de ce pouvoir) opposé à un jet de OM + Concentration + 2 de la cible, le personnage peut lire les pensées de la cible. Ce jet est également modifié par les paramètres d'affinité ci-dessus.

Illusions Mentales: Le personnage doit acheter le pouvoir illusion ci-dessus. S'il possède le pouvoir Télépathie à un niveau supérieur à celui d'illusion, le coût / Niveau du pouvoir Illusion est réduit de 1 point.

Guérison: Don Progressif / 4 PCP / Niv

Vous pouvez guérir une personne en la touchant. Chaque niveau de ce pouvoir permet de guérir un point de santé perdu. Pour chaque point de santé guérit ce cette façon, cela vous prend 1 minute de concentration. Même si tous les points ne sont pas cochés (perdus) chacun d'eux est guérit avant de passer au suivant en commençant par le plus élevé. Ainsi, pour guérir un personnage ayant perdu 2 Blessures légères et 2 Blessures graves, il faudra 11 minutes.

Attention donc, Le Niveau de "Guérison" est le nombre maximal de minutes que l'utilisateur peut passer sur même patient en une journée.

Pour réussir cet exploit, vous devez réussir un **jet de concentration**

Moyen (4) pour les blessures à dominantes Physiques;

Très Difficile (8) pour les blessures à dominantes mentales

Héroïque (12) Pour les Blessures à dominantes spirituelles.

2-5-3) Méchas

Mécha est un terme générique qui désigne tout équipement pouvant servir de véhicule, d'engin de guerre, de base etc… En terme de taille, à la différence des objets de pouvoir, les méchas ne sont pas dissimulable, et le personnage ne pourra pas les avoir tout le temps avec lui. Un mécha ne peut avoir une taille ou un volume inférieur à ceux de deux hommes. (Pour des objets plus petits, voyez les Objets de pouvoir ci dessous).Les méchas vont donc de la Moto (qui peut même se transformer en armure de combat) à la station orbitale, en passant par les robots de combats ou les avions ou les vaisseaux spatiaux.

2-5-3-1) Caractéristiques des Méchas

Un mécha a plusieurs caractéristiques comme les personnages: les voici:

- **Type:** Indique le type de véhicule dont il est question: Mécha (au sens Macross du terme), Sous-marin, Avion Jet, Cargo, Vaisseau de transport léger, Moto, Base secrète, etc…
- **Nom:** Choisissez le nom de votre mécha
- **Tonnage:** Indique aussi bien la capacité de soute du mécha que sa taille et que son potentiel d'équipage. Le niveau doit être divisé entre des niveaux d'équipages et des niveaux de soute. Si le mécha est armé, le tonnage donne également une idée du nombre d'armes que peut porter le mécha; et donc en fait le nombre de tirs qu'il peut faire en 1 round. Par exemple, avec 12 PCP affecté au tonnage, je choisit d'avoir une capacité de soute de niveau 9 (24 Tonnes) et un potentiel de passagers de niveau 3 (4 personnes). Si mon mécha est armé, ces 12 PCP me donnent un niveau de 12 sur le tonnage, et donc un potentiel de 3 tirs par rounds.

- **Puissance de Feu (Optionnel):** Le niveau indique la puissance de feu du vaisseau. Le nombre de tirs par rounds possible (indépendamment du nombre d'armes) dépend du niveau de tonnage du mécha. La Puissance de feu représente la puissance de feu globale du mécha, toutes armes confondues.

  S'il peut être fun de savoir que son croiseur est équipé de 90 batterie de Turbolaser, de 40 tubes lance missiles et de 524 lasers légers, il n'est pas du tout de gérer un combat en tirant sur une cible avec 50 Turbolasers, 200 lasers légers et 2 missiles… Ce qui compte c'est la puissance de feu que toutes ces armes vous procurent.
- **Coque:** La résistance du mécha. à retirer des dégâts que le méchas subit, c'est en fait simplement "l'armure" du mécha.
- **Maniabilité (Option):** Indique la maniabilité du mécha; chaque niveau donne +1 jusqu'à un max de +5. Le méchas peut avoir une maniabilité négative, chaque niveau donne -1 et rapporte 2 PCM.
- **Autopilotage (Option):** Eventuellement, la capacité d'autopilotage du mécha; c'est une caractéristique. Le mécha peut également s'en servir comme base pour ses compétences physiques. (note un mécha ne peut avoir de compétences que s'il possède une IA)
- **IA (Optionnel):** Eventuellement, représente l'intelligence artificielle du mécha (ou de son ordinateur central). Le mécha peut s'en servir comme base pour ses compétences mentales
- **Ecrans (Optionnel):** Un mécha (souvent dans des univers futuristes) peut être équipé d'écrans. Le coût d'un écran dépend directement de la taille et de la coque du mécha qu'il protège. Le coût en PCM de l'écran est donc égal au coût à la plus grandes de ces deux valeurs / 2. une fois acheté, l'écran équipe le Mécha. Sa puissance se mesure en Pourcentage. En cas de coup au but contre le mécha, chaque point de dégât subit fait perdre à l'écran 10 % de sa puissance, en échange de quoi, aucun dégât n'affecte le mécha.

  Par exemple, après calcul, mon mécha devrait subir 5 pts de dégâts, soit des dégâts graves (voir le chapitre sur le combat). Grâce à mon écran, mon mécha ne subit aucun dégâts, mais l'écran perd 5 x 10%, soit 50% de sa puissance. Encore un coups comme ça et il ne servira plus à rien.

  Si le système énergétique du mécha fonctionne correctement, un écran régénère 10% de sa puissance par heure.

Chacune de ces caractéristiques (Sauf le Type et le nom) doit être achetée en dépensant des PCM (Points de Création de Méchas) consultez la table ci-dessous. 1 PCM = 1 Niveau

Pour l'achat des caractéristiques, le coût est de 1PCM par niveau.

Niveau	Soute	Passagers	Puissance de Feu (Exemples d'armements)	Tirs / round
1	100 Kg	1		
2	200 Kg	2		
3	400 Kg	4		1
4	800 Kg	8	Armes primitives	
5	1.5 tonnes	16	Armes modernes légères	
6	3 T	32	Arbalètes, Colts, Pistolets moyen (9mm)	
7	6 T	64	Fusils à pompe, Fusils de chasse, Pistolets lourds (357)	
8	12 T	125	Magnums 44, Pistolaser	2
9	24 T	250	Fusils de chasse Magnum	
10	50 T	500	Pistolets mitrailleurs, Blaster	
11	100 T	1 000	Fusils d'assaut (5,56)	
12	200 T	2 000	Fusils mitrailleurs, Fusils blasters	
13	400 T	4 000	Mitrailleuses cal 50, Blasters mitrailleurs	3
14	800 T	8 000	Lances roquette portables	
15	1 500 T	16 000	Canons 15-20mm, Canons laser portable	
16	3 000 T	32 000	Canons 30-50mm, rayons laser léger	
17	6 000 T	64 000	Canons 60-100mm, Lances roquette, Canons de Mécha	
18	12 000 T	125 000	Canons 125-200mm, Rayons blaster,	4
19	24 000 T	250 000	Armes de mêlée de Mécha, Canons 300mm	
20	50 000 T	500 000	Artilleries lourdes, Lance missiles,	
21	100 000 T	1 Million	Batteries blasters, Turbolasers,	
22	200 000 T	2	Lances roquettes de Mécha, Batteries Turbolasers	
23	400 000 T	4	Missiles nucléaires (A)	5
24	800 000 T	8	Missiles nucléaires (H)	
25	1 500 000 T	16	Rayons Anti matière	

26	3 000 000 T	32	Missiles à Antimatière	
27	6 000 000 T	64	Bombes à Antimatière	
28	12 000 000 T	125		6
29	24 000 000 T	250		
30	50 000 000 T	500	Etoile de la mort	

Niveau	Exemple de Coque	Autopilote / IA	Maniabilité
1	Armure de Cuir	H1+1 1-2	+1
2	Armure de cuir clouté	H2+1 1-3	+2
3	Cotte de Mailles	H3+2 2-5	+3
4	Armure de plate	H4+2 2-6	+4
5	Armure genre stormtroopers	H5+3 3-8	+5**
6	Armure énergétique	L1+3 8-9	
7	Moto	L2+4 9-11	
8	Voitures Hélicoptères	L3+4 9-12	
9	Grosse voiture, petit camion	L4+5	
10	Camion (14t)	L5+5**	
11	Petit avion, camion (19t)		
12	APC, Voiture blindée		
13	Avion de chasse, hélicoptère de combat		
14	Tank		
15	Avion cargo		
16	Robot géant léger, Transporteur spatial léger		
17	Jumbo jet, corvette spatiale		
18	Robot Géant Typique, Vaisseau Cargo, Pétrolier		
19	Gros Robot Géant, Frégate spatiale		
20	Destroyer spatial		
21	Croiseur spatial		
22	Super croiseur spatial		
23	Station orbitale de combat légère		
24	Station orbitale de combat moyenne		
25	Station orbitale de combat lourde		

*** Ce niveau ne peut être dépassé.*

2-5-3-2) Capacités Spécifiques aux Méchas

Avec les PCM on peut aussi acheter des capacités spéciales pour les méchas. Ces derniers sont à acheter dans la liste des capacités spéciales. A priori, tous peuvent êtres choisi, mais c'est le MJ qui en décidera en fonction de son univers.

Le coût en PCM d'une capacité spéciale est le même que le coût en PCP. Ainsi, un mécha qui peut voler à 160 Km / H aura la capacité spéciale "Vol" au niveau 4 pour un coût de 8 PCM.

De même, avec ces PCM, le mécha peut être doté de compétence. Le fait d'avoir une compétence donne automatiquement le matos nécessaire pour l'utiliser. Par exemple, un mécha avec "Electronique" aura un kit d'électronicien. Un mécha avec Médecine sera équipé de matos médical. En ce qui concerne le coût des Compétences des méchas, il est le même que pour les personnages: 1PCM par +1. Mais le mécha ne peut avoir un niveau de compétence supérieure à son niveau d'IA. Qui devint donc un prérequis pour acheter des compétences.

2-5-3-3) Evolution d'un Mécha.

Le mécha, créé avec des PCP, est intimement lié au personnage qui le crée. De ce fait, ce dernier peut dépenser des XP pour améliorer son Mécha. Dans ce cas, 1 XP donne 5 PCP.

Avec ces PCP, donc, le personnage peut améliorer son mécha. Mais toujours de +1 en +1 à la fois pour les caractéristiques existantes. De plus, au final, par rapport aux caractéristiques de base à sa création, aucune amélioration ne pourra donner plus de 5 niveaux dans n'importe quelle caractéristique.

Exemple: Avec 1 XP j'ai 5 PCM pour mon mécha. Il a une coque de 14.Je peut le monter en une fois de 1 point et arriver à une coque de 15. Au fil des séances, j'augmente de +1 cette coque à chaque fois. Mais je ne pourrais jamais dépasser 19 (14+5).

Avec ces PCM, on peut aussi acheter ou améliorer des capacités spéciales normalement.

2-5-4) Objets de pouvoir

Objet de pouvoir est un terme générique pour désigner des objets magiques, des gadgets, des robots domestiques etc… bref, toute sorte d'objets pouvant servir qu personnage. Un objet de pouvoir peut au minimum avoir la taille d'une bague ou une boucle d'oreille ou au maximum la taille d'une armure humaine. (Pour des objets plus grands, voyez les Méchas ci dessus).

2-5-4-1) Caractéristiques des objets de pouvoir¨

Comme pour les personnages, les objets de pouvoir ont des caractéristiques. En théorie, un Objet de Pouvoir peut avoir les mêmes caractéristiques qu'un personnage, mais dans un soin de simplification, on ne distinguera que les suivantes:

- **Manipulation (Optionnel)**: Indique la capacité de l'objet de pouvoir à effectuer des manipulations fines. Pour cela l'objet est équipé de pinces, mains etc… c'est compris dans la caractéristique.
- **Combat (Optionnel)**: Indique la capacité de l'objet de pouvoir à se battre seul. En général, il aura un "programme" de combat et des accessoires nécessaires pour se battre: Griffes, Pinces, Arme de mêlée ou de distance. Cette caractéristique doit être complétée par une ou plusieurs compétences de combat. L'existence de cette compétence fournira automatiquement l'accessoire nécessaire.
- **IA (Optionnel)**: Indique l'intelligence du mécha. Et ses capacités d'initiatives. Cette caractéristique est obligatoire pour avoir des compétences intellectuelles.
- **Structure**: Résistance de l'objet de pouvoir
- **Force** (Optionnel): Indique la capacité de l'objet de pouvoir à effectuer des actions physiques.

Les objets de pouvoir sont achetés avec des PCO (Points de création d'Objet), grâce à la capacité d'"objet de Pouvoir"qui donne 2 PCO par PCP dépensé. Chaque niveau Coûte 2 PCO. En tout état de cause, aucune caractéristique d'un Objet de Pouvoir ne peut dépasser L5 / Niv 10; pour 20 PCO.

Pour définir les caractéristiques d'un objet de pouvoir, il s'agit d'être cohérent. S'il s'agit d'un pendentif magique, qui confère au personnage une ou plusieurs capacités spéciales, pas besoin de Force de Combat ou de Manipulation. Pour un Robot traducteurs, par contre, il lui faudra une force (ne serait-ce pour qu'il se déplace seul) et sans doute une IA.

Si l'objet de pouvoir n'est pas indépendant, comme un anneau, une épée etc… c'est le personnage qui l'utilise. Dans ce cas, l'objet confère ses caractéristiques (sauf la structure) au personnage, et remplace les siennes s'il le désire.

Par exemple, une épée avec une force de L2 confère au personnage d'une PP inférieur cette Force.

2-5-4-2) Capacités Spécifiques aux Objets de Pouvoirs

Avec les PCO on peut aussi acheter des capacités spéciales pour les objets de pouvoir, c'est même là tout leur intérêt. Ces derniers sont à acheter dans la liste des capacités spéciales. A priori, tous peuvent êtres choisi, mais c'est le MJ qui en décidera en fonction de son univers.

Le coût en PCO d'une capacité spéciale est le même que le coût en PCP.

De même, avec ces PCO, l'objet de Pouvoir peut être doté de compétence. Le fait d'avoir une compétence donne automatiquement le matos nécessaire pour l'utiliser. Par exemple, un Objet de Pouvoir avec "Electronique" sera doté d'un kit d'électronicien. Un Objet de Pouvoir avec Médecine sera équipé de matos médical. Ce matos peut bien entendu être "virtuel" ou physique en fonction de l'univers de jeu. En ce qui concerne le coût des Compétences des Objets de Pouvoir, il est le même que pour les personnages: 1PCO par +1. Mais l'Objet de Pouvoir ne peut avoir un niveau de compétence supérieure à son niveau de caractéristiques associée (Manipulation, Combat etc…). Qui devint donc un prérequis pour acheter des compétences.

Si l'objet de pouvoir n'est pas indépendant, comme un anneau, une épée etc… c'est le personnage qui l'utilise qui en bénéficie. Dans ce cas, l'objet confère ses capacités au personnage. Ces capacités peuvent êtres cumulées avec celle du personnage dans les limites habituelles.

Ainsi, des bottes magiques qui peut donnent "vol" à 80 Km / H aura la capacité spéciale "Vol" au niveau 3 pour un coût de 6 PCO. C'est le personnage qui peut voler avec les bottes, et pas les bottes toutes seules.

Exemple de création d'Objet de Pouvoir: Une épée Magique. Nommée Karakan.

Je dépense 23 PCP pour Objet de Pouvoir et obtient donc 46 PCO.

C'est une épée légendaire qui a appartenu aux grands rois d'autrefois. De basse, elle est presque indestructible: Structure: L2 (14 PCO)

Elle me rend aussi plus Sage: Sagesse L1 (12 PCO) (cette caractéristiques n'existe pas à la base, mais le MJ la juge intéressante, elle remplacera avantageusement mes caractéristiques de OS et RS.)

Et surtout elle cause beaucoup de dégâts: Capacité "Attaque au contact Physique" au niveau 10: 20 PCO.

Elle me coûte bien 46 PCO

2-5-4-3) Evolution d'un Objet de Pouvoir.

L'Objet, créé avec des PCP, est intimement lié au personnage qui le crée. De ce fait, ce dernier peut dépenser des XP pour améliorer son Objet de Pouvoir. Dans ce cas, 1 XP donne 2 PCO.

Avec ces PCO, donc, le personnage peut améliorer son Objet. Mais toujours de +1 en +1 à la fois pour les caractéristiques existantes. De plus, au final, par rapport aux caractéristiques de base à sa création, aucune amélioration ne pourra donner plus de 5 niveaux dans n'importe quelle caractéristique.

Avec ces PCO, on peut aussi acheter ou améliorer des capacités spéciales normalement.

2-6) POINTS D'ENERGIE (OPTIONNEL)

Suivant les univers de jeu, les héros auront parfois des pouvoirs (magiques, etc…). Si tel est le cas, le Narrateur peut décider que l'utilisation de certains de ces pouvoirs, (traités dans la partie "Capacités spéciales"), nécessiteront de la part du personnage une dépense d'énergie. D'ou l'intérêt des points d'énergie. Ces derniers peuvent être appelé Points de Magie, ou point de Psi ou simplement points de Pouvoir.

Normalement 5Dmax n'utilise pas de points d'énergie (PE); c'est pourquoi ces derniers sont optionnels.

Si le MJ décide d'utiliser cette option, les PE d'un personnage sont égaux à la somme des niveaux de ses caractéristiques de puissance (Puissance Physique, Puissance Mentale, Puissance sensibilité) :PE = PP + PM + PS

CHAP 3) CREATION

3-1) CREATION DU PERSONNAGE

Un fois que MJ vous a expliqué dans quel univers il veut vous faire évoluer, vous devez avant tout discuter avec lui du personnage qu'il vous intéresserait de jouer. Si ça colle avec son univers et surtout la campagne que le MJ veut faire, normalement il n'y aura pas de problèmes.

Visualisez le mieux possible les forces et faiblesse de votre personnage, son passé et ses motivations, puis lancez vous dans la création de votre alter ego. Maintenant que vous savez ce qui compose un personnage (a moins que n'arrivez là en ayant sauté tout ce qui précède; dans ce cas recommencez votre lecture depuis le début bande fainéants) cela devrai être facile.

3-1-1) Les points de création de Personnage (PCP)

Un personnage est créé avec des PCP (Points de Création de Personnage). Ces derniers vous serviront à acheter tout ce qui composera votre personnage, caractéristiques, compétences, capacités spéciales et même véhicule.

Suivant la nature de l'univers de jeu et la puissance des personnages que le MJ désire, le nombre de ces PCP peut varier. Pour vous aider, consultez la table ci-après.

Univers	PCP	Exemples de films, animés, séries ou jeux de rôles connus
Pré héroïque	100	L'arme fatale; Stargate SG1; R.A.S; Stormbringer
Héroïque	120	Hong Kong movies; Star Wars; DareDevil le Film; Xéna la guerrière; Star Wars le jeu de rôle
Légendaires	150	Matrix; X-Men le Film; Blade les films; Ambre le jeu de rôle
Super héroïque	180	Saint Seiya; Jeux de rôle de super héros
Cosmique	210 +	DBZ

3-1-1-1) PC et caractéristiques

Pas plus de la moitié des PC ne peuvent être dépensés dans les caractéristiques.

Le coût des caractéristiques est de 2 PCP par niveau.

Mon MJ veut faire jouer une campagne de space opéra, un mélange entre Star Wars, mission impossible et Macross qu'il appelle SSG (Services Secrets Galactiques) le niveau fixé est héroïque, j'ai donc 120 points pour créer mon personnage.

Je décide de mettre 60 points dans les caractéristiques, ayant bien compris que c'est ça le plus rentable. Je veux jouer un ex-flic qui est entré dans les SSG par la petite porte. Mon point fort sera la sensibilité et mon point faible, le Mental. Il s'appelle Bob Lavigne. A une carrure assez moyenne et est très bon investigateur.

	Physique	Mentale	Sensibilité
Action	H3	H3	H4
Opposition	H2	H3	H2
Puissance	H2	H1	H3
Résistance	H3	H2	H3
Coût en PCP	20	18	22

3-2-1-2) PC et compétences

Au moins 1/4 des PC doivent être dépensés dans les Compétences.

Les compétences coûtent 1 PC par +1. Suivant l'univers de jeu ou la puissance que le MJ veut pour les personnages, les compétences ne pourront dépasser un certain niveau à la création du personnage.

Pré Héroïque +3

Héroïque +5

Légendaires +7

Exemple: je choisi maintenant mes compétences. Je décide d'utiliser 30 PCP pour commencer et voir où ça me mène. Armes de tir: +3; Mise à couvert +3(c'est un flic quand même); Droit +3; Investigation +3 (c'est ma spécialité quand même); Conduite +2; Biologie +2; Informatique +2; Mains nues +2; Esquive +2; Renseignements +2; Techniques d'effraction +2 (un flic ne fait pas toujours tout légalement); Pilotage Mécha +2; je me choisit aussi 2 hobbies à +1: Pêche et Connaissance des Grands Vins. Comme je suis satisfait de mes compétences, j'en reste là et garde les 30 PCP restants pour la suite.

3-2-1-3) PC et Capacités Spéciales

Le Narrateur peut limiter le nombre de PC à dépenser dans les capacités (entre min 0 - Max 1/4 des PC)

Vient maintenant le choix des capacités spéciales, consultez la liste plus haut. Dépensez pur ces capacités le nombre de PCP indiqué pour chacune d'elles.

Exemple: je décide que mon personnage sera beau ("Apparence"), ça me coûte 1PCP pour avoir +2 à mes actions sociales. Comme le jeu sera assez branché "action", je choisit également "Deux Flingue"s (3PCP) et "dégainer rapidement" au Niveau 1 (2PCP). Enfin, afin de parfaire mes diverses couverture futures, je prend aussi "Homme du peuple" (1PCP). Comme on va jouer des agents secrets, le MJ impose me donne "Organisation" au niveau 3 pour la puissance de l'organisation (le SSG est Puissant dans son secteur d'activité (l'espionnage))) je n'ai qu'a prendre mon rang dans cette organisation; le choisit niveau 1 (Faible) et ça me coûte 2 PC. J'ai dépensé 9 PCP jusqu'à présent; je décide de garder les 21 restants pour me créer un vaisseau à moi tôt seul.

Je prend donc la capacité "Mécha" et dépense mes 21 pts dedans ce qui me fait 105 PCM pour créer mon méchas.

3-2) CREATION D'UN MECHA

Comme expliqué à la section 2-5-3, Un méchas, comme un personnage à de caractéristiques et peut avoir des capacités spéciales.

Je décide de me créer un mécha de combat qui peut se transformer en avion et aller dans l'espace.

J'ai pas besoin de beaucoup de place: 0 passagers et 800Kg de bagages divers: Tonnage 4; 4 PCM

C'est quand même un mécha pour se battre: Puissance de feu 17 : 17 PCM et Structure 16: 16 PCM

Pas besoin d'être spécialement maniable.

J'achète maintenant des capacités spéciales pour mon mécha.

D'abord, j'ai un "Super Rayon". C'est l'habileté "Blast Physique" que je prends au niveau 5. Il me fera des dégâts de MR + NivC +Puissance de Feu. Comme c'est la super arme de mon mécha, je ne pourrais l'utiliser que tous les 3 rounds. Ca me coûte 10 PCM.

Mon mécha doit pouvoir se déplacer vite: Super vitesse (course) Niv 3 (160 Km/h) : 6PCM

J'équipe maintenant mon mécha d'un radar (sens spécial radar): 2PCM, avec une portée étendue de 100 Km (Niv 4) 8 PCM

Mon mécha doit pouvoir se transformer en avion, je prends donc le Don Métamorphose (4 PCM)

Il vol en atmosphère et en espace:

Vol: Niv 9 (18 PCM) Mach 2

Vol spatial Niv 5 (10PCM) Mach 240.

En espace il lui faut aussi un radar: "Radar Spatial": 2 PC, Portée étendue à 1000 Km (Niv 5) 10 PCM

Ce qui fait bien un total 105 PCM.

Je récapitule tout ça dans la fiche de mécha.

Type	**Mécha**		**Nom**	**Le Falcon 4.**	
Caractéristiques	PCM	Niv	**Sous caractéristiques**	Niv	
Tonnage	4	4	**Soute**	4	400 Kg
			Equipage	0	1 pilote
Puissance de Feu	17	17	**Armes**	Canons lasers	
			Tirs / Rounds	1	
Structure	16	16	Autres: Super Rayon: +5 PF, 1/3 Rnds		
Maniabilité		-	Vitesse (course) Niv 3 (160 Km/h) Métamorphose en avion Radar Atmosphérique Portée 100Km Radar Spatial Portée 1000 Km Vol: Niv 9 (Mach 2) Vol spatial Niv 5 (Mach 16)		

3-3) CREATION D'UN OBJET DE POUVOIR

Caractéristiques: 2 PCO / Niv

Capacités spéciales: comme pour les personnages transcrits en PCO

Voir section 2-5-4.

CHAP 4) MECANISMES DU JEU

4-1) JETS DE DES

Le joueur lancera généralement un nombre de D6 égal au chiffre du code de la caractéristique concernée. De plus, si le code est au delà de H (humain), le jet gagne un bonus dépendant du code:

L (Légendaire): +5

SH (Surhumain): +10

T (Titanesque): +15

D (Divin): +20

C (Cosmique): +25

Etc… Le tout est regroupé sur la table suivante:

Rang	Jet de Dés	Rang	Jet de Dés	Rang	Jet de Dés
H1	1D	**S1**	10+1D	**D1**	20+1D
H2	2D	**S2**	10+2D	**D2**	20+2D
H3	3D	**S3**	10+3D	**D3**	20+3D
H4	4D	**S4**	10+4D	**D4**	20+4D
H5	5D	**S5**	10+5D	**D5**	20+5D
L1	5+1D	**T1**	15+1D	**C1**	25+1D
L2	5+2D	**T2**	15+2D	**C2**	25+2D
L3	5+3D	**T3**	15+3D	**C3**	25+3D
L4	5+4D	**T4**	15+4D	**C4**	25+4D
L5	5+5D	**T5**	15+5D	**C5**	25+5D

De la valeur indiquée par chaque D, dépendra le nombre de réussite que le joueur aura obtenu à son jet suivant la table suivante:

Résultat	Effet
1	Echec critique: -1
2	Echec: 0
3, 4 et 5	Réussite: +1
6	Réussite critique: +2

A ce jet de dés, vous devez le plus souvent également ajouter le niveau d'une Compétence ou d'une Habileté.

4-2) TYPES DE JETS

Il y a dans 5 D Max, deux types de difficulté.

Les difficultés standard, choisie par le Narrateur en fonction de son jugement de la difficulté de l'action entreprise. Elles varient généralement de 2 à 12.

Les difficulté d'opposition, la valeur du SD est alors celle d'un jet de l'opposant (comme dans le cas d'un bras de fer par exemple)

Il suffit au personnage d'égaler ou de surpasser la difficulté de l'action entreprise pour que cette dernière soit réussie. Si le personnage surpasse le SD de l'action, on retiendra de combien il l'a dépassée. Cette valeur sera connue sous le nom de Marge de Réussite (MR), et servira au Narrateur pour déterminer éventuellement dans quelle mesure l'action à été un succès. Avec une bonne marge de réussite, le personnage peut avoir accompli l'action plus rapidement que prévu ou encore avec un effet plus durable que prévu…

4-2-1) Actions standard

Les actions standard ont une difficulté choisie par le MJ sue la table des difficultés standard (voir plus bas).

Quand le Narrateur le demandera, un jet de compétence sera exécuté par le joueur. Pour cela, il combinera une de ses caractéristiques (la plus appropriée à l'action entreprise) et une compétence (celle liée à l'action entreprise). Il lancera alors autant de D6 que le chiffre de son code de caractéristique. Il fera donc le total de réussite de son jet de D6 et de sa compétence. Ensuite, suivant la catégorie de sa caractéristique (Humain, Légendaire, Etc…) le personnage appliquera un bonus à ce nombre de réussite. Le total est comparé à au SD

Par exemple, une caractéristique légendaire apporte un bonus de +5.

Pierre Durant tente de pirater le système informatique du FBI. Le Narrateur à jugé que cette action à une SD de 7. Pierre à H4 en Action Mentale et une compétence de +3 en Sciences: Informatique. Le joueur de Pierre lance 4 D6. Il obtient les résultats suivants: 4; 2; 3; 6.

Le "4" et le "3" lui donne chacun 1 réussite. Le "6" lui en donne 2 et le "2" ne lui en donne aucune. Pierre totalise à son jet 4 réussites. Qu'il ajoute à sa compétence de +3 pour un total de 7. Pierre ne réussit pas son piratage.Comme il une marge d'échec de 2 le MJ lui déclare qu'il s'est fait repéré. Si Pierre, avec les mêmes jets avait eu une caractéristique de L4, Il aurait totalisé 12; et réussit avec une marge de 3. Le Narrateur aurait pu alors lui dire qu'il ne prend q'une minute pour pirater le système…

Difficultés Standard	SD	Notes
Très facile	0	Marcher et mâcher du chewing-gum en même temps.
Facile	2	Suivre une piste fraîche dans de la terre meuble.
Moyen	4	Utiliser les logiciels bureautiques de base.
Difficile	6	Grimper un mur de varappe d'entraînement.
Très difficile	8	Crocheter une serrure à la pointe du progrès.
Extrêmement difficile	10	Faire un atterrissage forcé (et y survivre) avec un 747 quand la moitié des trucs marchent plus.
Héroïque	12	Garder son équilibre sur une aile d'un avion qui est en train de décoller.
Légendaire	15	Voler à fond avec un chasseur spatial dans un champ d'astéroïde.
Surhumain	20	Démontrer la véracité des théories d'Einstein.
Titanesque	25	Convaincre toute une planète de vous acclamer comme un héros (quand vous n'en êtes pas un).
Divin	30	Construire un hélicoptère avec un couteau suisse une machine à laver et de la colle. Bref, faire des trucs que seul un Dieu pourrait faire.
Cosmique	35	Faire des trucs dignes d'entités cosmiques d'une galaxie.
Absolu	40	Comme ci-dessus mais à une échelle de plusieurs galaxies.
Infini	45	Comme ci-dessus mais à une échelle de toutes les galaxies.
Universel	50	Comme ci-dessus mais à une échelle de plusieurs univers.
Originel	55 +	Comme ci-dessus mais à une échelle du multivers.

4-2-2) Actions en opposition

Parfois, vous aurez besoin de savoir ce qui se passe lorsqu'un personnage lutte contre quelque chose qui lui résiste. Parviendra-t-il à se libérer de l'étreinte de la pieuvre géante ? Qui remportera cette joute verbale ou ce bras de fer ?

Dans le cas d'une opposition, le SD n'est pas issue de la table des difficultés, mais est égal au jet de votre adversaire. Ces jets peuvent êtres issues de compétences différentes, comme dans les combats ou l'attaque s'oppose à la défense, ou êtres issus de même compétences, comme dans le cas d'une joute verbale entre avocats (opposition de la compétence Droit de chacun).

Cependant, certaines conditions extérieures peuvent modifier le SD d'un ou des deux partis.

Par exemple, un personnage se cache pendant qu'un autre le cherche. Il s'agit d'une opposition entre la discrétion du premier, contre la vigilance ou l'investigation du deuxième. Dans des circonstances normales aucun des deux partis n'est avantagé. Mais si le décor est un forêt dense et brumeuse, celui qui cherche aura un désavantage sur celui qui se cache.

Dans ce genre de cas, le MJ ajoute à la difficulté de celui ou ceux qui sont désavantagés une difficulté "de base" qui est issue de la table des Difficulté. Cette difficulté est ajoutée au jet de l'opposant avantagé pour connaître le SD final de l'autre parti.

Le MJ décide que chercher quoi que se soit dans une forêt dense et brumeuse est à la base une action difficile. Mais en plus, chercher une personne qui se cache activement, c'est encore plus dur. Le SD de celui qu cherche sera donc majoré 6 (difficile). A l'inverse, si le personnage qui se cache tente de la faire à terrain découvert, ce que le MJ juge difficile, celui qui se cache aura un SD "Difficile" (6) + le jet de vigilance de son opposant.

Bien sur certaines conditions influeront sur les actions des 2 partis. Si ces conditions sont les mêmes, les difficultés supplémentaires s'annulent mutuellement. Par contre, si ces conditions ne sont pas les mêmes, chacun comptabilisera son avantage ou pas.

4-2-3) Quand ne pas lancer les Dés

4-2-3-1) Action immanquables

Les actions physiques et intellectuelles tentées dans des situations banales réussissent toujours. Inutile de lancer les dés pour savoir si un personnage arrive à mettre un pied devant l'autre pour sortir de chez lui et aller acheter du pain ! de ce point de vue, une action très facile est souvent immanquable.

4-2-3-2) Actions impossibles

Les actions absurdes et irréalisables échouent toujours. Si un personnage saute d'un avion sans parachute et tente de rester en l'air en battant des bras, ce n'est pas la peine de chercher le point de règle qui lui permettra de s'en sortir: il va finir sa vie beaucoup plus bas, sous forme de flaque. Le meneur de jeu dispose d'une certaine latitude dans l'interprétation de ce qui est "absurde", et cela peut varier d'un univers à l'autre. Par exemple, dans le cas d'une aventure à la James Bond où le spectaculaire prime sur le réalisme, il est parfaitement possible de décider que notre aéronaute pourra, peut-être, s'accrocher à la queue de l'avion...

4-3) INTERPRETATION DU RESULTAT

Comme on dit dans le jargon technique, ce jeu utilise un système basé sur une chance moyenne. C'est-à-dire qu'avant de faire un jet, décrivez ce que vous tentez de faire durant ce round. Comme vous battre, Conduire, Essayer de tuer quelqu'un. Ensuite seulement lancez le ou les D.

Décrivez à quel point vous avez réussit en consultant la table ci-dessous qui se réfère à la Marge de Réussite. Cette dernière peut être positive : vous avez fait plus que ce qui est demandé, ou négative : vous avez fait moins que ce qui est demandé.

MR	Effet
-5 ou moins	l'Echec est désastreux: non seulement vous avez rater votre coup, mais en plus vous faites une très grosse bourde. Le MJ vous donnera sûrement un énorme désavantage dramatique ou un malus (-5 maximum) à certains jets suivants.
-4	l'Echec est catastrophique: non seulement vous avez rater votre coup, mais en plus vous faites une grosse bourde. Le MJ vous donnera sûrement un gros désavantage dramatique ou un malus (-3 maximum) à certains jets suivants.
-3	l'Echec est cuisant: non seulement vous avez louper votre coup, mais en plus vous faites un bourde. Le MJ vous donnera sûrement un désavantage dramatique ou un malus (-1 maximum) à certains jets suivants.
-2	l'Echec est clair: c'est clair, vous avez louper votre coup
-1	Echec de justesse: vous en étiez pas loin mais ça na pas marché
0	Réussite de justesse: rien à dire, vous avez réussit, mais c'est juste le minimum syndical.
+1	Réussite: Vous avez réussit votre coup, mais avec suffisamment de brio pour prétendre en tirer un avantage.
+2	Bonne réussite: Vous avez bien réussit votre coup. Le MJ pourra vous récompenser en vous donnant un léger avantage dramatique.
+3	Très bonne réussite: Vous avez très bien réussit votre coup. Le MJ pourra vous récompenser en vous donnant un avantage dramatique ou un bonus à certains de vos jets suivants (+1 maximum).
+4	Excellente réussite: Vous avez vraiment bien réussit votre coup. Le MJ pourra vous récompenser en vous donnant un gros avantage dramatique ou un bonus à certains de vos jets suivants (+3 maximum).
+5 ou plus	Réussite fantastique: Vous avez vraiment bien réussit votre coup. Le MJ pourra vous récompenser en vous donnant un énorme avantage dramatique ou un bonus à certains de vos jets suivants (+5 maximum).

4-4) UTILISATION DES PH

Les personnages (et les PN auquel le Narrateur juge utile de donner des PH) possèdent tous 10 PH à la création du personnage.

D'une manière générale, ces points sont à disposition du personnage par scénario, ou par séance, à la discrétion du Narrateur.

Dans ce laps de temps (séance ou scénario), le personnage peut utiliser tous ses PH, il les retrouvera entièrement à la séance ou au scénario suivant.

Le Narrateur est pourtant libre de limiter cette "régénération" s'il juge que le personnage ne s'en est pas servi à bon escient.

Exemple: Le Personnage de Michael joue un chevalier. Au cours d'une séance, il utilise ses PH pour des actions pas très "chevaleresques". A la séance suivante, le Narrateur, décide de limiter les PH du personnage du chevalier à 7 au lieu de 10. Si ce dernier montre une meilleur efficience dans ces choix d'utilisation de ses PH, le Narrateur peut à la séance suivante le récompenser en lui attribuant à nouveau ses 10 PH.

Les PH s'utilisent comme suit:

- Pour tout jet demandé, le personnage gagne un bonus de +2 pour chaque PH dépensé. Il peut en dépenser autant qu'il veut. En général, il devra déclarer cette dépense avant d'avoir lancer ses D. Mais certains MJ peuvent préférer que le joueur décide de cette dépense à tout moment. C'est le MJ qui décide quand c'est possible ou pas.
- Lors du calcul des dégâts, l'attaquant peut décider d'augmenter les dégâts qu'il cause en cas d'attaque réussie. Chaque PH dépensé pour cela ajoute 2 points aux dégâts infligés. Le joueur ne peut dépenser plus de 2 PH de cette manière. **De plus, ce bonus aux dégâts permet de dépasser la limite des dégâts des armes** (voir plus bas)
- Lors du calcul des dégâts, le défenseur peu dépenser un ou plusieurs PH pour se protéger des dégâts. Chaque PH dépenser réduit de 2 les points de dégâts encaissés. Le joueur ne peut dépenser plus de 2 PH pour faire cela.

4-5) UTILISATION DES PE

Si l'option des PE (Points d'Energie) est utilisée par le MJ, ces derniers seront utilisés suivant les règles suivantes.

4-5-1) Dépense des PE

A chaque fois que le personnage utilisera une Capacité Spéciale qui demande la dépense de PE, il devra en dépenser:

- 1 PE pour l'utilisation d'un Don.
- 2 PE pour l'utilisation d'un Don progressif quelque soit son niveau.
- 1 PE par niveau pour une Habileté.
- 1 PE pour un bonus Fixe
- 2 PE par niveau pour un Bonus progressif quelque soit son niveau.

Si le MJ le permet, les PE peuvent aussi servir de PH et inversement.

- 2 PE donne au personnage 1 PH à dépenser immédiatement
- 1 PH donne au personnage 1 PE à dépenser immédiatement (si le personnage doit n'en dépenser qu'un seul, l'autre est perdu)

4-5-2) Récupération des PE

A la différence des PH, les PE ne sont pas disponibles à chaque début de séance. Ils se récupèrent des façons suivantes:

- Une heure de repos (sommeil) ou de méditation (sans jet) redonne 1 PE
- Une heure de méditation redonne un nombre variable de PE. Ceci dépend de la difficulté de la méditation que le personnage se fixe. S'il réussit son jet de méditation il récupère le nombre de PE indiqué, sinon, l'heure de méditation est perdue.

Difficultés	SD	Gain en PE
Difficile	6	2 PE
Très difficile	8	3 PE
Extrêmement difficile	10	4 PE
Héroïque	12	5 PE
Légendaire	15	6 PE
Surhumain	20	7 PE
Titanesque	25	8 PE
Divin	30	Tous les PE sont récupérés

4-6) DECOUPAGE DU TEMPS

Round

Le round est l'unité de temps variable (qui vas d'une à une dizaine de secondes) durant laquelle un personnage peut réaliser une action élémentaire. Cette unité de découpage du temps permet le plus souvent de gérer les combats en rounds d'attaque / défense / Déplacement.

Exemple connu dans Star Wars, quand Luke porte un coup de sabre laser à son père

Scène

La scène est l'unité de temps variable (quelques secondes à quelques dizaines de minutes) durant laquelle un il se passe un des évènements du scénario. Cela peut être la scène "du bar", ou celle ou les personnages rencontrent un PNJ important qui leur révèlera quelque chose, ou encore plus simplement un scène de combat dans son intégralité. En général, très souvent même, une scène à une unité de lieu. Tout se déroule dans un seul endroit. Le bar, la voiture (en ces de poursuite la voiture se déplace mais les personnages sont dedans), la grande salle du château. Etc…

Exemple connu dans Star Wars, quand Luke et son père se battent; ou quand Yann Solo discute avec Ben sur le coût du voyage

Partie

Une partie du scénario est l'unité de temps variable (quelque dizaines de minutes à quelque heures) durant laquelle un des "actes" du scénario est menée. Pour un livre se serait un des chapitres du livre, mais à ne pas confondre avec un Chapitre de Campagne (voir plus bas). Une partie est un enchaînement de scènes qui peut être assimilée à un mini scénario dans le scénario.

Exemple connu dans star wars: Quand les personnages sont Sur Tatoïne

Scénario

C'est l'unité de temps variable (au minimum plusieurs heures) durant laquelle l'aventure est menée elle a un début (généralement la première partie) un milieu (qui prend entre 1 et 3 parties) et une fin en générale une partie.

Exemple connu dans star wars: Chaque épisode de star wars

Chapitre

Un chapitre regroupe une suite de scénarios liés entre eux par un fil conducteur, une idée directrice, ou une action dramatique globale qui s'étale sur le temps en plusieurs aventures ponctuelles (les scénarios).

Exemple connu dans star wars: La première trilogie; la seconde trilogie

Campagne

Une campagne regroupe plusieurs chapitres. A l'échelle de la campagne, chaque partie représente en fait un scénario. La campagne mène les personnage du début à la fin de la grande fresque que le MJ à concocter.

Exemple connu dans star wars: Les deux trilogies réunies

CHAP 5) COMBATS

Attaquons maintenant une des parties les plus importantes des jeux de rôles: les combats.

5-1) INITIATIVE

Chaque combat est une scène, dite scène de combat, qui elle-même est divisée en plusieurs rounds, appelés intelligemment rounds de combat. A chaque round les personnages agissent à leur tour. Mais au fait qui agit en premier et second etc… ?

Dans 5D Max il y a deux façons de régler ce problème. La simple et la compliquée.

5-1-1) La Méthode simple

Beaucoup de MJ n'aiment pas faire des calculs d'apothicaires avant même d'avoir débuter un combat. Ceux-là, dont je fait partie fait simplement un tour de table de chaque PJ, à chacun son tour tout simplement. Pour savoir qui commence en premier entre les "méchants" et les "gentils", le MJ suivra simplement son bon sens. Le groupe qui agit en premier est celui qui décide en premier d'agir.

Ensuite, le MJ fait un tour de table en résolvant pour un seul round les actions d'un PJ puis celles de son ou ses adversaires.

Quand tout le monde à agit, on passe au round suivant avec le même ordre.

5-1-2) La Méthode compliquée

Au début de chaque combat, on commence par déterminer l'initiative. C'est-à-dire l'ordre dans lequel agit chaque personnage qui participe au combat. En général, le plus rapide agit en premier.

Pour connaître l'initiative, il faut avant tout connaître la nature de l'action

5-1-2-1) Nature de l'attaque

Il y a dans 5 D Max trois grandes familles d'attaques. Les attaques physiques, les attaques mentales et les attaques spirituelles.

Avant tout il faut savoir que:

- Les attaques spirituelles sont plus rapides que les attaques mentales et les attaques physiques
- Les attaques mentales sont plus rapides que les attaques physiques.

Une fois cela établit en fonction des désires d'attaque de chacun, passons à la suite.

5-1-2-2) Calcul de l'initiative

Le plus rapide est celui qui a le plus Fort niveau dans **l'aptitude Action** du Potentiel concerné. En cas d'égalité, c'est celui qui a la plus forte compétence ou habileté utilisée. En cas d'égalité encore, soit le MJ suit arbitrairement son bon sens, soit les 2 partis lancent 1D6.

5-1-2-3) Ordre de combat

Une fois que l'initiative de chacun est calculée, le round se déroule dans cet ordre des personnages agissants. Cet ordre ne changera pas d'un round à l'autre a moins d'une bonne réussite d'un des personnages ou PJ. En cas de MR conséquente (voir section 4-4) le MJ peut faire gagner ou perdre un ou plusieurs classements dans les ordres d'actions au personnage en question

5-2) ATTITUDE AU COMBAT

Avant de commencer le round de combat proprement dit, le joueur doit décider quelle sera l'attitude de son personnage durant ce round:

5-2-1) Attitude Enragée

Si le personnage adopte cette attitude il décide de bourrer dans le tas, attaquant plus fort, au détriment de sa défense: +2 aux jets d'attaque; -2 aux jets de défense

5-2-2) Attitude Offensive

Si le personnage adopte cette attitude il se montre plutôt hargneux mais n'oublie pas pour autant de se protéger: +1 aux jets d'attaques; -1 aux jets de défense

5-2-3) Attitude Neutre

Aucune modification

5-2-4) Attitude Opportuniste

Si le personnage adopte cette attitude il se montre plutôt sur la défensive, tentant percer les défenses de l'adversaire mais sans prendre de risque: -1 aux jets d'attaque; +1 aux jets de défense

5-2-5) Attitude Défensive

Si le personnage adopte cette attitude il ne prend pas de risques, il se concentre clairement sur sa défense mais a peut de chance de réussir une attaque à moins qu'il ne surclasse vraiment son adversaire, auquel cas cette attitude ne sert pas à grand-chose: -2 aux jets d'attaque; +2 aux jets de défense

5-3) ACTIONS DANS LE ROUND

En théorie, le personnage a droit 4 actions dans un round. Une action automatique; une attaque; une défense; une série de défense passive.

- **Action automatique:** Ces actions ne demandent jamais de jet. Elles peuvent être l'utilisation d'un Don, ou un mouvement etc…
- **Attaque:** le personnage porte une attaque. Une attaque multiple est considérée comme une action d'attaque
- **Défense:** le personnage se défend. Une défense contre plusieurs attaques du même type est une défense multiple et compte comme une action de défense.
- **Défense passive:** si un personnage à déjà utiliser son action de défense dans le round, tout ce qui lui reste pour se protéger est sa défense passive. C'est une action qui ne demande aucun jet est peut être utilisée plusieurs fois dans le même round.

5-3-1) Attaque

5-3-1-1) Préparer son attaque

Chaque round passer à se préparer (viser, concentration etc…) donne un bonus de +1 à la prochaine attaque. Durant ce ou ces rounds de préparation, le personnage ne bénéficie que de sa défense passive. Il a à chaque fois la possibilité de réagir, mais perd alors le bénéfice de sa préparation.

Le personnage qui décide de préparer une attaque durant un round ne peut ni attaquer ni se défendre activement durant ce dernier. Par contre, il peut quand même utiliser son action automatique.

5-3-1-2) Porter une attaque

Suivant la Nature de l'attaque (Physique, Mentale, Spirituelle) le personnage fait un jet d'Action du potentiel concerné, c'est-à-dire **AP, AM, ou AS + la compétence ou l'habileté utilisée (NivC) + divers bonus ou malus de situation ou dus à des Dons.** Ce jet est un jet en opposition qui devra battre le jet de défense de la cible ou sa défense passive si ce dernier ne peut plus se défendre activement.

5-3-1-3) Attaquer plusieurs fois

Pour son action de combat, un personnage peut décider d'attaquer plusieurs fois. Cette série d'attaque devra être du même type (physiques, mentales ou spirituelles). En fonction du nombre d'attaques que le personnage voudra porter, il aura un malus à son jet d'attaque. Ses attaques pourront à son choix viser plusieurs cibles ou une seule.

Nb d'attaques	Malus au jet
1	0
2	-1
Jusqu'à 4	-2
Jusqu'à 8	-3
Jusqu'à 16	-4

Si le personnage réussi son jet pour ses attaques multiples, il ouche autant de fois que d'attaques. Si des dégâts sont causés, la cible perd 1 point du niveau de blessure indiqué pour chaque attaque. Ainsi, tour tuer mec à coup sur, 15 attaques qui causent une blessure légère suffisent.

5-3-1-4) Attaquer à plusieurs

Chaque attaquant fait son jet d'attaque normalement. Le défenseur, par contre subit un malus pour se soustraire à toutes ses attaques: tout dépend du nombre d'attaquants (et pas du nombre d'attaques) (voir plus bas).

5-3-2) Défense

5-3-2-1) Défense active

Suivant la Nature de l'attaque (Physique, Mentale, Spirituelle) le personnage s'en défend sur le même Potentiel, mais avec l'Aptitude Opposition. C'est-à-dire **OP, OM, ou OS + la compétence ou l'habileté utilisée (NivC) + divers**

bonus ou malus de situation ou dus à des Dons. Ce jet est un jet en opposition qui devra battre le jet de défense de la cible ou sa défense passive si ce dernier ne peut plus se défendre activement.

On parle bien de la nature de l'attaque, pas de la nature des dégâts. Certaines attaques physiques peuvent causer des dégâts mentaux, on s'en défend donc avec OP et non pas OM.

Rappelez vous qu'il ne peut y avoir qu'une Défense Active dans un round, mais cette dernière peut être utilisée contre plusieurs attaque du même type (voir plus bas).

5-3-2-2) Défense passive

Si un personnage, qui par exemple subit plusieurs attaques dans le round, qu'il a déjà fait un jet de défense ou qu'il est surpris, il ne lui reste plus que sa défense passive.

La défense passive d'un personnage est sa capacité innée, et non contrôlée d'éviter de subir une attaque. Cette défense passive sera utilisée autant de fois que nécessaire dans le round sans malus.

Il y a en fait 3 types de défenses passives, correspondant chaque à un type d'attaque. Il y a donc la Défense passive Physique, la Défense passive Mentale, et la Défense passive Spirituelle.

La Défense passive d'un personnage est égal au maximum d'un jet de défense qu'il peut faire (en dehors de D indiquant 6) – 5. Par exemple, avec une OP deL2 et une compétence de mise à couvert de +6. Le maximum de ce que je peut faire en dehors d'un critique c'est 13. Ma défense passive sera donc de 8.

Reportez sur votre fiche vos valeurs de Défenses Passives

5-3-2-3) Se défendre contre plusieurs attaques

Lors de sa défense active, un personnage peut se défendre de plusieurs attaques du même type.

Contre plusieurs attaques venant d'un seul adversaire

Le défenseur fait son jet de défense normalement, sans aucun malus.

Contre plusieurs attaquants

Le défenseur fait son jet de défense avec un malus qui dépend du nombre d'attaquants. Ceci ne concerne que le nombre d'attaquants, et pas le nombre d'attaques que chacun d'eux peut porter.

Nb d'attaquants	Malus au jet
1	0
2	-1
Jusqu'à 4	-2
Jusqu'à 8	-3
Jusqu'à 16	-4

5-3-2-4) Usage d'un bouclier

Avoir un bouclier permet d'avoir plus de chances de réussir sa défense physique. Un bouclier offre à la fois un bonus au jet de défense qu'une protection en cas de touche.

On distinguera simplement deux types de boucliers. Le petit et le grand. En fait, ce qui gênera plus un adversaire sera la taille du bouclier plutôt que sa composition.

Un petit bouclier offre un bonus de +1 au jet de défense ET à la résistance physique lors du calcul des dégâts (voir section suivante). Cela peut être une targe ou un écu. Que le bouclier soit en énergie cohérente ou non ne change rien à l'affaire.

Un grand bouclier offre un bonus de +2 au jet de défense ET un bonus de +1 à la résistance physique lors du calcul des dégâts. Cela peut être un pavois, une tour ou encore un bouclier anti-émeute. Que le bouclier soit en énergie cohérente ou non ne change rien à l'affaire.

Option:

Le matériau qui compose le bouclier n'entre pas en ligne de compte pour ses bonus. Par contre le matériau du bouclier donnera une indication quand à la durée de vie d'un bouclier. Si un bouclier aide à parer un coup, on considère que cela ne l'abîme pas. Par contre, si un bouclier aide à encaisser plus de dégâts, cela l'abîme. C'est ici qu'entre en jeu le matériau dont est composé le bouclier.

La table suivante vous indiquera combien de coups peut encaisser un bouclier avant de devenir inutile suivant son matériau.

Bien sur, il n'est pas utile de tenir un compte précis de ce genre de détail. Ces chiffres ne sont que des indications générales prévues de guider un Narrateur. **Un bouclier se fendra QUAND le Narrateur en décidera**.

Matériau	Points de coup
Cuir durci	3
Bois	5

Bois et métal	7
Métal	10
Matériau composite moderne	15
Matériau "futuriste"	20

5-3-2-4) Conditions extérieures

Certaines conditions extérieures peuvent également influer sur les jets d'attaque ou de défense. Quand ces conditions sont les mêmes pour les deux partis, les avantages et inconvénients qu'elles induisent s'annule mutuellement. Mais quand un seul parti est concerné, cela peut lui offrir un avantage ou un inconvénient.

Par exemple, deux personnages se battent dans un sous terrain étroit. Si les deux personnages utilisent le même genre d'arme, les avantages ou les inconvénient s'annulent pour les deux. Mais si l'un d'eux se bat avec une épée courte et l'autre avec une épée à 2 mains, celui qui qui a l'épée à 2 mains est gêné dans ces mouvements, en tout cas plus que celui qui a une épée courte.

Dans ce genre de cas, le MJ ajoute à la difficulté de celui ou ceux qui sont désavantagés une difficulté "de base" qui est issue de la table des Difficulté. Cette difficulté est ajoutée au jet de l'opposant avantagé pour connaître le SD final de l'autre parti.

Le MJ décide que se battre dans un souterrain avec une épée à 2 mains est difficile (6), alors qu'avec une épée courte c'est une action moyenne (4). De ce fait, le personnage qui utilise l'épée à 2 mains aura un malus à ses jets d'attaque et de défense de -2.

5-4) Gestion des Degats

5-4-1) Calcul des dégâts

5-4-1-1) Dégâts dus à des pouvoirs Physiques

DEG= Niv PP + MR + Bonus, Dons ou NivC d'habileté applicables. / PROT= Niv RP + Armure + Bouclier + Bonus ou dons applicables

5-4-1-1) Dégâts dus à des pouvoirs Mentaux

DEG= Niv PM + MR + Bonus, Dons ou NivC d'habileté applicables. / PROT= Niv RM + Bonus ou dons applicables

5-4-1-1) Dégâts dus à des pouvoirs Spirituels

DEG= Niv PS + MR + Bonus, Dons ou NivC d'habileté applicables. / PROT= Niv RS + Bonus ou dons applicables

5-4-1-2) Dégâts des armes de contact

DEG= Niv PP + MR + dégâts de l'arme. / PROT= Niv RP + Armure + Bonus ou dons applicables.

Les armes de contact sont limitées par leurs propres solidités au niveau des dégâts qu'elles peuvent causer. Ainsi, si une cible à un Niv RP non modifiée de 10 ou plus, l'arme ne peut l'affecter.

Exemple: un Personnage, maître d'arme possède une PP de H4 et une épée longue (+5/10). Il attaque un troll qui possède une RP de 6 (L1). L'arme peut donc l'affecter. La MR de l'attaque est de 8. Il cause donc 8+4+5 = 17 points de dégâts. le troll est mort. (17-6 =11).

Le même personnage affronte un dragon qui possède une RP de 11 (SH1). Même si l'attaque porte avec une MR de 8 ce qui causerait 17 points de dégâts, l'arme se retrouve inefficace contre le dragon, car ce dernier à une RP de 11 alors que l'arme peut affecter une RP max de 10.

5-4-1-3) Dégâts des armes de contact énergétiques

DEG= Niv PP + MR + dégâts de l'arme. / PROT= Niv RP + Armure + Bonus ou dons applicables.

Les armes de contact énergétiques sont limitées par la cohérence de leur rayon au niveau des dégâts qu'elles peuvent causer. Ainsi, si une cible à un Niv RP non modifiée de 14 ou plus, l'arme ne peut l'affecter.

5-4-1-4) dégâts des armes à distance (normales, lourdes ou montées)

DEG= MR + dégâts de l'arme. / PROT= Niv RP + Armure + Bonus ou dons applicables.

Les armes de à distance sont limitées par la solidité des projectiles ou la cohérence de leur rayon au niveau des dégâts qu'elles peuvent causer. Ainsi, si une cible à un Niv RP non modifiée supérieur à la Res Max de l'arme, l'arme ne peut l'affecter. (Voir table des armes)

5-4-2) Appliquer les dégâts

Chaque personnage a plusieurs niveaux de blessures. Et chacun de ses niveaux possède un certain nombre de points de santé.

A chaque fois qu'un personnage est blessé, on compare les dégâts rémanents, c'est-à-dire les dégâts reçus moins les diverses protection du personnage à la table ci-dessous. Le personnage perd 1 Point dans le niveau de dégât indiqué.

A chaque fois que tous les points d'un niveau de santé sont perdus, si une blessure suivante affecte ce même niveau, c'est un point de santé du niveau supérieur qui est perdu.

Un personnage qui déjà reçu 4 blessures moyennes est touché par une attaque qui lui cause une nouvelle blessure moyenne. Il perd alors un point de blessure Grave.

Dégâts	Niveaux de Blessure subie	Nombre points dans ce niveau
1 à 2	Blessures légères	5 Points
3 à 4	Blessures Moyennes	4 Points
5 à 6	Blessures Graves	3 Points
7 à 8	Blessures Critiques	2 Points
9 et plus	Blessures Mortelle	1 Point

5-4-3) Effet des dégâts

Plus un personnage est blessé, plus il devient difficile pour lui d'accomplir des actions aussi bien que s'il était en forme.

- Quand le personnage atteint le niveau de Blessures Graves (1 point suffit), toutes ses actions jusqu'à sa guérison subiront un malus de -1. Ce malus affecte aussi ses défenses passives
- Quand le personnage atteint le niveau de Blessures Critiques, (1 point suffit), toutes ses actions jusqu'à sa guérison subiront un malus de -2. Ce malus affecte aussi ses défenses passives
- Ces deux malus ne se cumulent pas. On prend toujours la valeur la plus élevée.
- Quand le personnage atteint le niveau de Blessures mortelle, (1 point suffit), il ne peut plus rien faire. Plus de jets, plus d'action automatiques, plus rien; Il est à l'agonie. En général, il lui restera assez de force pour dire une dernière et dramatique phrase (parfois non terminée), ou se traîner difficilement à couvert en attendant d'être soigné.

5-4-4) Guérison

- Les blessures Légères se régénèrent toutes juste après un combat si le personnage prend le temps de se reposer simplement un peu.
- Les Blessures Moyennes se guérissent naturellement au rythme de 1 Point par jour. Ou de 2 Points par jour avec un jet de soins de Difficulté 6.
- Les Blessures Graves ne se guérissent pas naturellement, il faut impérativement un jet de Soins de SD 8 par jour pour guérir d'un Point.
- Les Blessures Critiques ne se guérissent pas naturellement, il faut impérativement un jet de Soins de SD 10 par jour pour guérir d'un Point.
- Les Blessures Mortelles ne se guérissent pas naturellement, il faut impérativement un jet de Soins de SD 12 par jour pour guérir d'un Point.

5-5) AUTRES CAUSE DE DEGATS

5-5-1) Noyade

A chaque round ou le personnage ne réussit pas un jet d'Athlétisme, il perd 1 Point de santé en commençant par les Blessures Légères.

5-5-2) Maladies et Poison

Les Maladies et les poisons ont ce qu'on appelle une Virulence (VIR). Cette dernière est chiffré généralement entre 1 et 10, mais les plus puissants peuvent monter à 15 ou plus si le MJ le juge nécessaire.

Les Maladies et les poisons ont également un Rythme de Progressions (RPr). Il indique la période des jets de Résistance à faire. Cette période est fixée par le MJ en fonction de la maladie ou du poison qu'il désire et sera de : 1D6 rounds, minutes, heures, jours ou semaines. Par exemple pour un poison dont le RPr est de 1D6 minutes, au bout de 1D6 minutes, puis, toutes les 1D6 minutes, le personnage devra faire un jet de résistance. Ce jet se fait avec RP (pour les maladies ou les poisons "physiques", mais cela peut être des maladies mentales (RM) ou magiques (RS)), avec un SD égal à la VIR de la maladie ou du poison.

Si ce jet est raté, le personnage subit les conséquences.

On distingue 7 types d'effets:

- **Affaiblissement**: Le personnage subit un malus -1 cumulatif à chaque jet de résistance raté, jusqu'à atteindre au maximum un malus égal à la VIR. Par exemple, un Poison affaiblissant de VIR 7 donnera au maximum un malus de -7.
- **Hallucinogène**: Le personnage est déconnecté de la réalité (toutes actions se fait à -4 pour les drogues douces et -6 pour les drogues dures) et plane ainsi pendant VIR heures.
- **Mortel**: Le personnage perd 1 Point de santé dans le niveau de Blessure indiqué par la VIR à chaque jet de résistance raté. Par exemple un Poison Mortel de VIR 7 causera à chaque jet de résistance raté la perte d'un Point de blessure critique.

Si le personnage réussit 3 jets de résistance consécutifs, il est guérit des effets de la maladie ou du poison, et récupèrera naturellement des effets au même RP.

Si un jet de médecine ou de biologie etc… de même difficulté est réussit sur le personnage, il est guérit des effets de la maladie ou du poison, et récupèrera naturellement des effets au même RP.

5-5-3) Feu

On distingue 3 types de dégâts dus au feu:

- **Embrasement**: 1 Pt / Round sans compter l'armure si cette dernière n'est pas protégée contre le feu
- **Petit incendie**: 2 Pts / Round sans compter l'armure si cette dernière n'est pas protégée contre le feu
- **Incendie**: 3 Pts / Round sans compter l'armure si cette dernière n'est pas protégée contre le feu

5-5-4) Chutes

Chaque niveau de RP permet "d'encaisser" sans dommages une chute de 2m. Par exemple, avec une RP de H4 (Niv 4), le personnage peut encaisser une chute de 8m.

Au delà, chaque mètre fait perdre 1 Point de Santé en commençant pas les Blessures légères. Par exemple un personnage avec un RP de H4 tombe de 15m. Grâce à sa Résistance Physique, il peut encaisser sans problème une chute de 8m; reste 7m. Il perd donc ses points de Blessure Légère et 2 ponts de blessures Moyennes. Il est noter que la capacité "Chute de Chat" permet chuter sans mal de plus haut.

5-5-4) Collisions

On compare le niveau de vitesse du personnage (ou d'un véhicule) avec celui de l'obstacle (qui peut être un personnage, un véhicule ou un platane). On obtient alors un niveau de vitesse relave.

A ce niveau de vitesse relative, on ajoute un modificateur qui dépend du mode de propulsion.

- Aquatique ou tunnelier: -2
- Course (pour les personnages ou les voitures): -
- Vol: +2
- Vol Spatial: +4

On multiplie alors le résultat obtenu par 5 pour connaître les dégâts infligés aux deux. Ces dégâts peuvent êtres réduits par des armures, champs de force etc…

Exemple: Une voiture qui roule à 80 Km / H (Niv vitesse 2) heurte un platane (vitesse 0). La Vitesse relative est de 2. Le mode de propulsion ne change rien (course). 2x5= 10: La voiture à une RES de 8. Elle perd dont 1 point de dégâts Légers. Si elle avait roulé à 160 Km / H (Niv 3). 3x5=15. Soit des 7 Dégâts, La voiture perd 1 point de Dégâts Critiques. Bien entendu, le platane est également endommagé mais très peu (RES 12). Si cette voiture à 160 Km/ H aurai percuté un piéton, ce dernier s'il avait H2 en RP serait mort; même avec H5 il serait mort de toute façon.

5-6) Personnages du Narrateur

Outre les personnages joueurs, d'autres personnages parcourront l'univers du Narrateur. D'une manière générale, tout personnage qui n'est pas joué par un joueur dans la partie sera un Personnage du Narrateur.

C'est le Narrateur qui interprètera chacun d'eux si le besoin s'en fait sentir, avec plus ou moins de détail. Dans cette optique, On distinguera deux catégories de Personnages du Narrateur.

Les premiers, les plus nombreux, sont appelés **Chaire à Canon (CàC**). Se sont les gens dans la rue, le second couteau; bref, tous personnage auquel le maître du jeu, d'un point de vue dramatique ou pas, ne sont pas importants.

Les seconds, plus rares, sont appelés simplement **Personnages du Narrateur (PN)** . Du point de vue du Narrateur, ces derniers ne sont pas "n'importe qui". Ils peuvent très bien ne pas être spécialement important pour l'aventure, mais par contre, ils le sont pour le Narrateur (lui seul sait pourquoi).

5-6-1) Combattre des PNJ

- **Combattre de la CàC:** le combat se déroule normalement, mais le MJ peut juger (compte tenu de l'importance des ces personnages) qu'un ou deux blessures (quelque soient leur gravité) les met hors combat. Ils se cachent, font semblant d'être mort, s'évanouissent, fuient, ou même meurent si le MJ le désire.
- **Combattre des PN:** le combat se déroule tout à fait et complètement normalement.

5-6-2) PNJ génériques

- **PN Faibles:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ou une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à H2, les autres à H1; un métier (regroupant plusieurs compétences, y compris bonus) au niveau +2. 3 autres compétences au niveau +1
- **PN Moyen:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ou une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à H3, les autres à H2; un métier (regroupant plusieurs compétences, y compris bonus) au niveau +2. 3 autres compétences au niveau +1.

- **Expert:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ou une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à H4, les autres à H2; un métier (regroupant plusieurs compétences, y compris bonus) au niveau +3. 3 autres compétences au niveau +2.
- **Pro:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ou une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à H5, les autres à H3; un métier (regroupant plusieurs compétences, y compris bonus) au niveau +4. 5 autres compétences au niveau +2.
- **Sommité:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ou une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à H5, les autres à H2; un métier (regroupant plusieurs compétences, y compris bonus) au niveau +5. 5 autres compétences au niveau +3. Une compétence du métier à +8.
- **PN Puissant:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ET une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à H5, les autres à H3; un métier (regroupant plusieurs compétences, y compris bonus) au niveau +5. 5 autres compétences au niveau +3. Une des compétences du métier à +10.
- **Légende Générique:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ET une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à L2, les autres à H4 ou 5; un métier au niveau +6 (regroupant plusieurs compétences, et 1 ou 2 habiletés au même niveau), 5 autres compétences au niveau +3, une compétence du métier à +10. 3 Bonus au niveau +3 (Non cumulables)
- **Légende Puissante:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ET une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à L4, les autres à H5 ou L1; un métier au niveau +7 (regroupant plusieurs compétences, et 1 ou 2 habiletés au même niveau), 5 autres compétences au niveau +4, une compétence du métier à +10. 3 Bonus au niveau +4 (Non Cumulables)
- **Surhomme Générique:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ET une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à SH2, les autres à L3 ou L4; un métier au niveau +8 (regroupant plusieurs compétences, et 1 à 3 habiletés au même niveau), 8 autres compétences au niveau +5, une compétence du métier à +10. 3 Bonus au niveau +4 (Non Cumulables)
- **Surhomme Puissant:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ET une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à SH4, les autres à L5 ou SH1; un métier au niveau +9 (regroupant plusieurs compétences, et 1 à 4 habiletés au même niveau), 8 autres compétences au niveau +6, deux compétences du métier à +10. 4 Bonus au niveau +5 (Non Cumulables)
- **Dieu Générique:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ET une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à D2, les autres à SH3 ou SH4; un métier au niveau +10 (regroupant plusieurs compétences, et 1 à 5 habiletés au même niveau), 8 autres compétences au niveau +7, deux compétences du métier à +10. 5 Bonus au niveau +5 (Non Cumulables)
- **Dieu Puissant:** Une ligne (Physique, Mental, Sensoriel) ET une colonne (Action, Opposition, Puissance, Résistance) à D4, les autres à SH5 ou D1, un métier au niveau +10 (regroupant plusieurs compétences, et 1 à 6 habiletés au même niveau), 8 autres compétences au niveau +7, deux compétences du métier à +10. 5 Bonus au niveau +5 (Non Cumulables)

5-7) COMBAT DE MECHAS

Les combats entre méchas se déroulent de la même manière que les combats entre personnages. Mais au lieu d'utiliser des compétences de combat, on utilise les compétences de pilotage du véhicule en question. Suivant les situations, le MJ peut ou pas permettre d'ajouter la maniabilité de l'engin dans les calculs.

Comme les personnages, les méchas sont soumis aux règles d'attaque multiples etc…

De plus, quand un Mécha arrive au niveau de dégâts graves, par rétroaction (durite qui explosent, décharge électriques etc…) il y a une chance sur 6 que les personnage qui se trouvent à des endroits sensibles du mécha soient eu aussi affectés. Chaque Dégâts grave que prend le mécha fait perdre à ces personnes 1 blessure légère; chaque dégâts critique que prend le mécha, fait perdre à ces personnes 1 blessure moyenne. Si le méchas est détruit est qu'un personnage n'a pas pu en sortir à tant, il subit des dégâts égaux en points à la structure du mécha.

CHAP 6) EQUIPEMENT

6-1) ARMES

Exemples d'armes de contact	DEG	Res Max
Armes improvisées ou très légères	+1 à +2	10
Armes de contact légères	+3	
Armes de contact Moyenne	+4	
Arme de contact lourde	+5	
Exemples d'armes de contact à énergie	**DEG**	**Res Max**
Arme à énergie Faible	+4	14
Arme à énergie Moyenne	+5	
Arme à énergie Puissante	+6	
Arme à énergie Très puissante	+7	

Dégâts des armes de contact= MR + PP + DEG

Si la cible à une Résistance (non modifiée par une éventuelle armure) supérieure à Res Max (résistance maximale); l'arme n'a aucun effet sur cette cible quelque soit le nombre de dégâts qu'elle inflige.

Exemple: un Personnage, maître d'arme possède une PP de H4 et une épée longue (+5/10). Il attaque un troll qui possède une RP de 6 (L1). L'arme peut donc l'affecter. La MR de l'attaque est de 8. Il cause donc 8+4+5 = 17 points de dégâts. Le troll est mort. (17-6 =11). Le même personnage affronte un dragon qui possède une RP de 11 (SH1). Même si l'attaque porte avec une MR de 8 ce qui causerait 17 points de dégâts, l'arme se retrouve inefficace contre le dragon, car ce dernier à une RP de 11 alors que l'arme peut affecter une RP max de 10.

Exemples d'armes à distances	Deg	Res Max
Arc	+4	10
Pistolet léger, Arc Long	+5	
Arbalète, Colt, Pistolet moyen (9mm)	+6	
Fusil à pompe, Fusil de chasse, Pistolet lourd (357)	+7	
Magnum 44, Pistolaser	+8	
Fusil de chasse Magnum	+9	
Pistolet mitrailleur, Blaster	+10	14
Fusil d'assaut (5,56)	+11	
Fusil mitrailleur, Fusil blaster	+12	
Exemples d'armes lourdes ou montées*	**Deg**	**Res Max**
Mitrailleuse cal 50, Blaster mitrailleur	+13	17
Lance roquette portable	+14	18
Canon 15-20mm, Canon laser portable	+15	19
Canon 30-50mm, rayon laser léger	+16	20
Canon 60-100mm, Lance roquette, Canon de Mécha	+17	21
Canon 125-200mm, Rayon blaster,	+18	22
Arme de mêlée de Mécha, Canon 300mm	+19	23
Artillerie lourde, Lance missile,	+20	24
Batterie blaster, Turbolaser,	+21	25
Lance roquette de Mécha, Batterie turbo laser	+22	26
Missile nucléaire (A)	+23	27
Missile nucléaire (H)	+24	28
Rayon Anti matière	+25	29
Missile à Antimatière	+26	30
Bombe à Antimatière	+27	31
Etoile de la mort	+30	35

Dégâts des armes à distance et lourdes= MR + DEG.

Si la cible à une Résistance (non modifiée par une éventuelle armure) supérieure à Res Max (résistance maximale); l'arme n'a aucun effet sur cette cible quelque soit le nombre de dégâts qu'elle inflige.

Exemple: un Personnage, manie un blaster mitrailleur causant +13/17. Il attaque un véhicule blindé d'une RES de 13. L'arme peut donc l'affecter. La MR de l'attaque est de 5. Il cause donc 5+13 = 18 points de dégâts. le véhicule subit des dégâts graves (18-13=5). Le même personnage s'attaque à un robot géant d'une RES de 18. Il ne peut tout simplement pas l'affecter.

6-2) ARMURES

Exemples d'armures	AR
Protections minimales (armure de cuir pour un humain ou blindage léger pour un véhicule)	+1
Protection légère (armure de cuir clouté pour un humain ou blindage simple pour un véhicule)	+2
Protection moyenne (Cotte de maille pour un humain ou blindage moyen pour un véhicule)	+3
Protection lourde (armure de plate pour un humain, ou blindage lourd pour un véhicule)	+4
Protection maximale (armure magique puissante ou genre stormtroopers pour un humain ou blindage super puissant pour un véhicule)	+5

6-3) STRUCTURES

Véhicules standard	RES
Moto	7
Voiture, hélicoptère	8
Grosse voiture, petit camion	9
Camion (14t)	10
Petit avion, camion (19t)	11
APC, Voiture blindée	12
Avion de chasse, hélicoptère de combat	13
Tank	14
Avion cargo	15
Robot géant léger, Transporteur spatial léger	16
Jumbo jet, corvette spatiale	17
Robot Géant Typique, Vaisseau Cargo, Pétrolier	18
Gros Robot Géant, Frégate spatiale	19
Destroyer spatial	20
Croiseur spatial	22
Super croiseur spatial	24
Station orbitale de combat légère	26
Station orbitale de combat moyenne	28
Station orbitale de combat lourde	30

6-4) EQUIPEMENT, MECHA OU OBJET DE POUVOIR?

"Pourquoi dépenser des PCP ou des XP dans de l'équipement (Méchas ou Objets de Pouvoir) alors que je peux en trouver, voler, acheter etc… en cour d'aventure ?" Me demanderez-vous ?

Tout simplement parce que le fait de dépenser des PCP ou des XP fait que l'objet créé fait entièrement partie du personnage. Il n'est pas plus indissociable du personnage que ne l'est sa PP ou autre caractéristique, compétence ou capacité. Bien entendu, cet équipement peut être subtilisé, détruit ou autre, mais le MJ à l'obligation de vous le rendre d'une manière ou d'une autre, à lui de se débrouiller. Comme pour les compétences, dans certaines situations, le MJ peut vous donner des Malus; de même il peut vous priver de votre équipement préféré. Mais ce malus comme cette privation sont temporaires!!!

Alors qu'un équipement fourni, trouvé, voler etc… appartient au final au MJ, il peut vous en priver quand il veut sans aucune obligation de le rendre. Si votre super croiseur que vous avez acheté des millions est détruit, il est détruit, il ne vous reste plus qu'à en acheter un autre. Si votre super croiseur dans le quel vous avez mis le moindre de vos PCP est détruit, déjà le MJ, comme pour la mort d'un personnage, ne peut le détruire que si cela sert l'histoire. Mais s'il est détruit quand même, et que le personnage lui est toujours là; le MJ doit vous le rendre (il n'est pas obligé de le faire tout de suite), a lui de trouver une astuce: Un des bienfaiteur du personnage lui en donne une copie conforme… le personnage passe quelques mois à en bricoler un autre (sans aucune dépense bien sur) et hop… un technicien compétent lui propose de le lui réparer pour pas un rond, ou simplement, un Deus Ex Machina qui va bien.

6-5) ACHETER UN MECHA OU UN OBJET DE POUVOIR.

Le MJ est libre de fixer un prix arbitraire pour ces objets. Mais pour donner une idée, on peut fixer le prix d'un mécha ou d'un objet de pouvoir en fonction du nombre de PCP que coûte l'objet (transcrire le coût des PCO ou des PCM en PCP)

PCP	PCO	PCM	Prix	PCP	PCO	PCM	Prix

1	2	5	100	17	34	85	200 000
2	4	10	200	18	36	90	300 000
3	6	15	300	19	38	95	400 000
4	8	20	400	20	40	100	500 000
5	10	25	500	21	42	105	1 000 000
6	12	30	1 000	22	44	110	2 000 000
7	14	35	2 000	23	46	115	3 000 000
8	16	40	3 000	24	48	120	4 000 000
9	18	45	4 000	25	50	125	5 000 000
10	20	50	5 000	26	52	130	10 000 000
11	22	55	10 000	27	54	135	20 000 000
12	24	60	20 000	28	56	140	30 000 000
13	26	65	30 000	29	58	145	40 000 000
14	28	70	40 000	30	60	150	50 000 000
15	30	75	50 000	31	62	155	100 000 000
16	32	80	100 000	Etc	+2	+5	Etc…

CHAP 7) PROGRESSION

Un sujet sérieux que la progression dans un jeu de Rôle. En effet, vos personnages ne sont pas des entités statiques qui n'évoluent pas. Comme tout le monde (un peu plus que tout le monde en fait), ils apprennent de leurs expérience, succès et échecs. Ceci se traduit par ce qu'on appelle des XP, des Points d'expérience, que le MJ donne en fonction de la prestation du joueur pour son personnage à des périodes choisies. Quoi qu'il en soit un vieil adage de rôliste dit "Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se graisse".

7-1) TYPE DE PROGRESSION ET GAIN EN EXPERIENCE

Suivant l'univers du jeu, et le ton que le MJ veut lui donner, on distinguera plusieurs modes d'attribution de XP. En effet, dans un Jeu de Rôle inspiré d'une série Télé, les personnages ne progressent pas beaucoup (pas du tout) d'un épisode à l'autre. Souvent, c'est à la fin d'une saison (au bout de plus de 20 épisodes) que quelque chose de marquant se produit et que le personnage progresse significativement. A l'inverse, dans certains jeux de rôles, chaque épisode marque une progression significative des personnages (comme dans la Saga Star Wars). On distinguera donc 3 rythmes de progressions pour 5DMax, le MJ devra choisir l'une d'entre elle.

7-1-1) Progression par défaut

Ce mode de progression convient aux jeux ou la progression est relativement rapide.

Jusqu'à 10 XP par Scénario, en fonction de la prestation du joueur de la réussite du scénario etc…

7-1-2) Progression Lente

Ce mode progression est celui de la plupart des jeux de rôle existants. Il convient aux aventures du genre séries Télé.

Jusqu'à 10 XP par Chapitre, en fonction de la prestation du joueur de la réussite du chapitre etc…

7-1-2) Progression rapide

Ce mode progression convient aux jeux auxquels on ne joue pas souvent, mais ou la progression doit être visible.

Jusqu'à 10 XP par séance de jeu, en fonction de la prestation du joueur de la réussite des scènes etc…

7-2) UTILISER SON EXPERIENCE

Avec ces XP donc, le joueur peut faire évoluer son personnage. Mais avant tout, il faut savoir que lors d'une séance de progression (en fin de séance, de scénario ou de chapitre) aucune caractéristique, compétence, Don progressif, Bonus progressif ou Habileté ne peut gagner plus d'1 Niveau.

A la base, pour ce qui est de la technique, 1 XP correspondre à un PCP. Ainsi, on peut:

- **Améliorer une Caractéristique**: 2 XP / Niveau
- **Améliorer une Compétence**: 1 XP / Niveau
- **Acheter ou Améliorer un don progressif**: coût en PCP / Niveau
- **Acheter ou Améliorer un bonus progressif**: coût en PCP / Niveau
- **Acheter ou Améliorer une habileté**: Coût en PCP / Niveau
- **Acheter un Bonus Fixe ou un Don**: Coût en PCP.
- **Améliorer un Mécha**: 1 XP donne 5 PCM pour améliorer un mécha de +1 en +1 comme ci-dessus
- **Améliorer un Objet de Pouvoir**: 1 XP donne 2 PCO pour améliorer un objet de pouvoir de +1 en +1 comme ci-dessus
- **Créer un nouveau Mécha**: 1 XP donne 5 PCM, pas de limites de niveaux à la création
- **Créer un nouvel Objet de Pouvoir**: 1 XP donne 2 PCM, pas de limites de niveaux à la création

Note: Seul le "propriétaire" d'un Mécha ou d'un Objet de Pouvoir peut dépenser des XP pour l'améliorer.

ANNEXES

SYSTEMES OPTIONNELS

Jets de D

Vous n'aimez pas le système des codes D, alors ce système optionnel est pour vous. Mais alors, ça ne s'appelle plus 5DMax mais 1DMax.

Laissez tomber les codes et ne gardez que les niveaux; le reste ne change pas. Pour faire un jet, lancez 1D6 et ajoutez leu au niveau de la caractéristique + Compétence + etc… comme d'habitude.

Il convient dans cette option de changer un peu les Seuils de Difficulté comme suit:

Difficultés Standard	SD	Notes
Très facile	2	Marcher et mâcher du chewing-gum en même temps.
Facile	4	Suivre une piste fraîche dans de la terre meuble.
Moyen	6	Utiliser les logiciels bureautiques de base.
Difficile	8	Grimper un mur de varappe d'entraînement.
Très difficile	10	Crocheter une serrure à la pointe du progrès.
Extrêmement difficile	12	Faire un atterrissage forcé (et y survivre) avec un 747 quand la moitié des trucs marchent plus.
Héroïque	15	Garder son équilibre sur une aile d'un avion qui est en train de décoller.
Légendaire	20	Voler à fond avec un chasseur spatial dans un champ d'astéroïde.
Surhumain	25	Démontrer la véracité des théories d'Einstein.
Titanesque	30	Convaincre toute une planète de vous acclamer comme un héros (quand vous n'en êtes pas un).
Divin	35	Construire un hélicoptère avec un couteau suisse une machine à laver et de la colle. Bref, faire des trucs que seul un Dieu pourrait faire.
Cosmique	40	Faire des trucs dignes d'entités cosmiques d'une galaxie.
Absolu	45	Comme ci-dessus mais à une échelle de plusieurs galaxies.
Infini	50	Comme ci-dessus mais à une échelle de toutes les galaxies.
Universel	55	Comme ci-dessus mais à une échelle de plusieurs univers.
Originel	60+	Comme ci-dessus mais à une échelle du multivers.

Le reste ne change pas.

La différence principale avec le système de base de 5D Max c'est que la part Aléatoire du jet est amoindrie. Avant, avec SH2 on pouvait faire entre 8 et 14. Maintenant, on ne peut faire qu'entre 13 et 18.

Points de Vie

Vous n'aimez pas le système de niveau de blessure, vous préférez les points de Vie.

Vous pouvez utiliser l'option suivante: Chaque personnage possède 15 PV. Les dégâts qui passent la protection sont directement retirés ce total.

Caractéristiques

Vous avez un peu de mal avec les caractéristiques de 5DMax et vous êtes plus habitué aux trucs du genre Force, Dextérité etc… Qu'à cela ne tienne, voici des caractéristiques de JRD plus communes

Comme elles sont moins nombreuses, elles coûtent 3 PCP par Niveau: Force, Dextérité, Endurance, Intelligence, Perception, Volonté.

Vous n voulez encore moins ? : Physique, Intellect, Volonté: 4 PCP / Niveau.

SOULEVER PORTER ET LANCER

Le niveau de puissance physique d'un personnage donne une idée de sa force physique. Cette dernière lui permet porter un certaine charge. Et de soulever un certain poids.

La charge du personnage indique le poids qu'il peut porter habituellement sans grande fatigue, et sur une longue période de temps, en se reposant simplement le soir.

Le poids soulevé par le personnage est le poids limite qu'il peut soulever au dessus de sa tête mais seulement pour une courte période de temps; 1 round.

Un personnage peut lancer un poids qui n'excède pas sa charge. Suivant la distance à laquelle il veut lancer un poids, ce poids se ra de plus en plus réduit.

Par exemple: un personnage à une PP de H4 (4) il a une charge de 40 Kg et peut soulever ponctuellement jusqu'à 150 Kg. S'il veut lancer un poids, il peut lancer 40 Kg à 5m; ou 30 Kg à 10 m ou 20 Kg à 20 m etc… s'il veut lancer quelque chose à 50 m, son niveau de PP à un malus de -5: 4 - 5 = -1; il peut lancer un poids de 4 Kg à 50 m.

Un super héros avec une force de SH4 peut lancer un poids de 400 Kg à 20m

Les dégâts éventuellement infligés par la chose lancée seront toujours égaux au niveau de PP du personnage. Ainsi, un super héros avec SH4 en PP, qu'il lance un poids de 2.5 tonnes à 5m ou un poids de 400 kg à 20m, causera toujours 14 Deg + MR.

Code PP	Niveau	Soulever	charge	Malus	Lancer (Distance)
	-4		1 Kg		
	-3		2 Kg		
	-2		3 Kg		
	-1		4 Kg		
	0		5 Kg	0	5m
H1	**1**	20 Kg	10 Kg	-1	10 m
H2	**2**	50 Kg	20 Kg	-2	20 m
H3	**3**	100 Kg	30 Kg	-3	30 m
H4	**4**	150 Kg	40 Kg	-4	40 m
H5	**5**	200 Kg	50 Kg	-5	50 m
L1	**6**	250 Kg	100 Kg	-6	100 m
L2	**7**	500 Kg	200 Kg	-7	200 m
L3	**8**	1 t	300 Kg	-8	300 m
L4	**9**	1.5 t	400 Kg	-9	400 m
L5	**10**	2 t	500 Kg	-10	500 m
SH1	**11**	2.5 t	1 tonne	-11	1000 m
SH2	**12**	5t	2 t	-12	2000 m
SH3	**13**	10 t	3 t	-13	3000 m
SH4	**14**	15 t	4 t	-14	4000 m
SH5	**15**	20 t	5 t	-15	5000 m
T1	**16**	25 t	10 t	-16	10 Km
T2	**17**	50 t	20 t	-17	20 Km
T3	**18**	100 t	30 t	-18	30 Km
T4	**19**	150 t	40 t	-19	40 Km
T5	**20**	200 t	50 t	-20	50 Km
D1	**21**	250 t	100 t	-21	100 Km
D2	**22**	500 t	200 t	-22	200 Km
D3	**23**	1 000 t	300 t	-23	300 Km
D4	**24**	1 500 t	400 t	-24	400 Km
D5	**25**	2 000 t	500 t	-25	500 Km
C1	**26**	2 500 t	1 000 t	-26	1000 Km
C2	**27**	5 000 t	2 000 t	-27	2000 Km
C3	**28**	10 000 t	3 000 t	-28	3000 Km
C4	**29**	15 000 t	4 000 t	-29	4000 Km
C5	**30**	20 000 t	5 000 t	-30	5000 Km
A1	**31**	25 000 t	10 000 t	-31	10 000 Km
A2	**32**	50 000 t	20 000 t	-32	20 000 Km
A3	**33**	100 000 t	30 000 t	-33	30 000 Km
A4	**34**	150 000 t	40 000 t	-34	40 000 Km
A5	**35**	200 000 t	50 000 t	-35	50 000 Km
I1	**36**	250 000 t	100 000 t	-36	100 000 Km
I2	**37**	500 000 t	200 000 t	-37	200 000 Km
I3	**38**	1 000 000 t	300 000 t	-38	300 000 Km
Ect	**Etc**	Etc	Etc	Etc…	Etc…

Sommaire détaillé